

2-zine

andegrandZine#06

Kliknij, aby kontynuować



a-zine 06
andegrandZine #

W TYM NUMERZE MNJ:
> 3RD MENTOR SESSION 2004
> BETON CUP LESZNO
> ENRICO PETRALIA
> THE ARCTIC CHALLENGE 2004
> PRZEMEK SIKORSKI

andegrand.pl



BATTLE OF THE YEAR

BOTY EE 2004

**CRAZY SQUAD
READY TO BATTLE
AFROB, DESSUE
PEZET, RYMEK**

DODATEK SPECJALNY



A



WSTĘPNIAK

W tym roku lata nie będzie... Po pierwsze: pogoda nas nie rozpieszcza, a po drugie: macie przed sobą szóste wydanie A-zine'a, ostatnie przed wakacyjną przerwą. Kolejny numer ukaże się dopiero we wrześniu, ale by wynagrodzić Wam to, w tym numerze przygotowaliśmy jeszcze więcej atrakcji niż zwykle.

Oprócz "standardowej" dawki świetnych materiałów, jako pierwsi przygotowaliśmy jeszcze gorący dodatek specjalny o tegorocznej Battle Of The Year EE, która odbyła się w Szczecinie zaledwie kilka dni temu. Możecie w nim przeczytać obszerną relację z imprezy, rozmowy i opinie b-boy'i biorących udział w batalce, Afroba, Desue, Pezeta oraz Rymka.

Ponadto, równie świeża relacja Demona z wielkiego święta polskiej deskorolki, czyli 3rd Mentor Session w Toruniu, a w niej m.in. ciekawe rozmowy z uczestnikami. Nie przegapcie również relacji z zawodów Beton Cup, które odbyły się w Lesznie.

No i jak co miesiąc: Maciek Trojanowski majstruje kolejną fingermiejscówkę (tym razem będzie to przepis na grind box), Paweł Woronik zabiera nas na ekstremalną wycieczkę na najwyższy szczyt Europy – Mont Blanc, a na naszej deskorolkowej mapie Polski pojawi się kolejny interesujący punkt – Kwidzyn. Poza tym jak zwykle konkurs, wywiady z gwiazdami, sporo recenzji, porad (artykuł „Czołg” Puszczyka), felietonów oraz relacji z zawodów.

Nie jesteście sobie w stanie wyobrazić w jaki sposób Anderman ocali nas przed totalną zagładą w tym miesiącu. Wyobrażacie sobie życie bez deski? Nie? To zobaczcie jak nasz bohater po raz kolejny przeszedł samego siebie...

Długo można by wymieniać, ale wakacji na to nie starczy, zresztą... nie będziemy Wam psuć zabawy.

KONKURS

Żaden numer A-zine'a nie może obejść się bez konkursu, stąd jak zwykle macie możliwość zdobycia atrakcyjnych nagród, w zamian jednak oczekujemy od Was bardzo uważnej lektury. Tradycyjnie musicie odnaleźć pięć literek a, znajdujących się w przedziwnych miejscach naszego magazynu, a następnie ułożyć je w hasło. Wyświetlać się ono będzie na dolnej belce. Po ułożeniu hasła zajrzyjcie ponownie na tą stronę i wpiszcie je. Jeśli uda Wam się poprawnie ułożyć hasło ukażą się Wam pytania na konkurs.

Odpowiedzi możecie udzielać poprzez formularz umieszczony na stronie [andegrand.pl](http://www.andegrand.pl/index.php?id=82) [http://www.andegrand.pl/index.php?id=82]. Pamiętajcie w konkursie mogą brać udział wyłącznie zalogowani użytkownicy.

Wśród nadesłanych poprawnych odpowiedzi wylosujemy trzech szczęśliwców, którzy otrzymają atrakcyjne nagrody. A nagrodami w naszym konkursie są:

- 1.miejsce - bluza
- 2.miejsce – t-shirt
- 3.miejsce – czapka z daszkiem

Każdą z nagród zwycięzca będzie mógł sobie wybrać z naszego sklepu internetowego, w odpowiadającej mu marce, rozmiarze i kolorze.

Konkurs rozwiążemy 26 lipca.

tutaj wpisz hasło :

sprawdź...

A



A-Zine powstaje przy współpracy :



A



3RD MENTOR SKATEBOARDING SESSION

Tak, tak, TAK!! Po raz kolejny Toruń słynący głównie z pierników i Kopernika stał się stolicą polskiej deskorolki, fanatycy kawałka profilowanego klonu doczekali się w końcu swojego święta, bo inaczej chyba trudno określić trzecią już edycję zawodów MSS. Wiekowe mury toruńskich kamienic znów zaczęły rozbrzmiewać echem stukotu małych, poliuretanowych kółek riderów z całego kraju i nie tylko, a tłumy młodych mężczyzn (często z eskortą pięknych kobiet) czym prędzej pędziły na ulicę Bema, by spojrzeć / przetestować (to w zależności od umiejętności) cuda jakie się w hali Tor-tor kryły. A kryły się cuda wielkie – w tym roku i tak doskonały już YOU RAMP park po raz kolejny

stuningowano - przedłużono część małego fanboku razem z murkami i rurą, dodano wielką ścianę i zestaw drogowych klocków, więc jeśli komuś park w zeszłym roku nie pasował pod jakimkolwiek względem, teraz powinien się na niego rzucić i katować do upadłego. Zresztą pan Mentor idzie w ślady lokalnego bohatera Mikołaja K. i zamierza ze swoimi zawodami przejść do historii - więc padaki być nie mogło.



Carl Wilson



Tomas Vint - noolie crooks



Stefan Lenhert - smith

I tak dnia 25 czerwca roku pańskiego 2004 rozpoczęły się treningi, na które niestety przybyłem dopiero ok. godziny 17 z powodów naukowo - egzaminacyjnych. No ale nic... życie. Zresztą jakoś wypas triczków nie było zbytnio widać (albo nie zwracałem uwagi katując skatepark), zdecydowanym hitem był na pewno Gutek i jego gap to bs noseblunt na murku. Wrażenie robił także niemiecki team Lando, który powoli wczuwał się w quater, pykając sobie tak na przykład 360 flip to nose stall, bs flip tailstand i inne takie triczki, których się na co dzień nie widzi. Chwilę poskejtowali Stefan Lenhert i zeszłoroczny zwycięzca - macho grande Enrico z kraju łosi i blondynek, Anglicy (co prawda bez szalonego Lee Blackwella) lajtowo latali sobie nad quaterami, Polacy nie opieprzali się, lecz prawdziwy szoł zapowiadał się dopiero podczas następnych dwóch dni.

Dzień drugi - eliminacje - 2 przejazdy po 45 sekund, które miały wyłonić 30 najlepszych rider'ów. I tu już się zaczęła masakra - Stefan Lenhert tak od niechcenia machnął sobie feeble przez całą prostą i zjazdową rurkę, lipslide na poręczy i inne takie, które mu nie sprawiały raczej większego problemu. Anglicy po raz kolejny pokazali co to znaczy dobry rampowy skateboarding i triki nad dziurą pomiędzy quaterami to raczej zabawa, więc bs 5-0 270 out, fs melon, indy, bs tail, bs smith były odjeżdżane raczej z uśmiechem na twarzy. Lando team też nie odpuścił i sporo dobrych trików zarówno na rampie jak i na murkach pokazał. Z naszych rodzimych rider'ów popisał się na pewno Karol Furmańczyk, który na dużej rurce zapodał salad grind, Michał Juraś mimo, że młody i raczej krótko jeździ całkiem na luzie machnął fs boarda na rurce, crooksa na murze, który sięgał mu chyba po pas, do tego dorzucił sobie noolie heela i bs flipa na piramidzie. A pod sam koniec jeszcze rozkręciła się miła sesja na dużym murku zjazdowym - Benjamin Kojo stylowo ujechał noseslide 270, Cymbalski flip bs 5-0, obok na rurce Dring Barry boardslide to smith. A na wieczór, jak się łatwo domyślić - po raz kolejny na starówce rozkręciła się całkiem przyjemna streetowa impreza w okolicach monopolowego, gdzie ci którzy przeszli eliminacje opijali sukces, a ci co nie przeszli opijali sukces innych. Co prawda panowie policjanci usilnie starali się przeszkodzić w zaawansowanemu świętowaniu drugiego dnia Mentora, lecz jakoś im to nie wychodziło. Tak więc do późnej nocy pod pomnikiem Kopernika można było spotkać największych rider'ów Polski nie tylko.

A



No i niedziela – tu już nie było, że ktoś nie umie – 30 najlepszych z eliminacji i 10 najlepszych deskarzy z zeszłego roku (co prawda bez Gutka, który niestety poprzedniego dnia nabawił się poważnej kontuzji łokcia i Błażeja Lewandowskiego, który na dość długi czas także musiał zrezygnować z deseczki) walczyło zaciekle o wejście do finałowej dziesiątki. Przemek Cymbalski jak zwykle nie pojął różnicy pomiędzy wielkim murkiem, a tym mniejszym i na tym pierwszym zrobił flip bs 5050, nosegrinda i smithgrind, powoli rozkręcali się Czesi, Enrico i Lehnert – raczej spokojnie i pewnie przeszli sobie półfinał i byli gotowi zawalczyć o sporą gotówkę, sławę, puchar i uwielbienie w oczach odzianych na różowo (i nie tylko – aczkolwiek jeśli ktoś był to pewnie zauważył masę odzianych na różowo pań) mieszkańców Torunia.

Stefan Lehnert - rock and roll revert



Lukasz Konradczuk - feeble frontside 180 out

Wielki finał - 10 herosów i dwa przejazdy po minucie. I zaczęło się – Stefan Lehnert spokojnie zaczął od nosegrinda nad gapem, zaraz potem dołożył bs feeble przez prostą i łamaną rurkę, fs feeble, lipslide i smith na poręczy i rock'and'roll revert na wielkiej ścianie.

A



Enrico Petralia dość spokojnie, ale skutecznie i czysto władował w swój przejazd takie triczy jak: flip bs 50-50, bs lipslide na zjazdowej rurce, fs indy na quaterze do tego wszystkiego dorzucił trochę flipów tu i ówdzie. Z Polaków ładnie przejechał jakoś mogący się dorobić sponsora Łukasz Konradczuk, Michał Juraś bez problemu powtórzył przejazd z eliminacji, no i oczywiście Tomek Dworzak a.k.a. Holku – 360 flip przez fanboks, crooks i fs board na rurce – za co słusznie przyjął najwyższą miejscówkę wśród potomków Lecha.

No a na koniec wielki zwycięzca, który ewidentnie pokazał komu się pierwsze miejsce należy – Tomas Vintř przejechał sobie z Pragi, aby wygrać zawody i raczej bez problemu to osiągnął. Bs lip i crooks na poręczy, bs 5-0 i bs tailslide na dużym murku, wieeeelki noolie bs transfer, flip przez fanboks, flipy na bankach nie pozostawiły wiele dla innych.

Ostatecznie pierwsza 10 wyglądała następująco:

- 1) Vintř Tomas (Czechy)
- 2) Petralia Enrico (Szwecja)
- 3) Stefan Lehnert (Niemcy)
- 4) Oskar Oglecki (Szwecja)
- 5) Tomasz Dworzak (Polska)
- 6) Carl Willson (Anglia)
- 7) Aleksander Siegfried (Niemcy)
- 8) Michał Juraś (Polska)
- 9) Barry Dring (Anglia)
- 10) Łukasz Kondranczyk (Polska)

A na dokładkę i żeby nie było smutno jak sędziowie będą punkty podliczać zorganizowano best trik - trzymający w napięciu niczym filmy z Jamesem Bondem. Michał Suchopar spróbował (chyba nawet skutecznie) switch big spin flip przez cały zjazd z dużego fanboks, Enrico - bs bigspin 540 flip przez fanboks, Tomek Szkiela w ostatniej sekundzie ujechał hardflip late flip na piramidzie, ale Carl Wilson niczym jego przodkowie w bitwie o Anglię poleciał wysoko z quatera w stylowym kickflip indy i w ten sposób zgarnął całkiem miłą sumkę.

No i koniec niestety... Kolejny MSS minął – chyba nieco gorszy od edycji 2003, ale i tak wspaniały... Kąpiel w szampanie była... Gadżety rozrzucono... Pan Mentor wszystkim pogratulował... Nowe twarze zauważono... Skatepark znów odszedł na roczny spoczynek pod trybuny... Stukot kółek powoli zamierał na ulicy Szerokiej... Ale za rok pewnie będzie jeszcze lepiej... Czekamy...

DEMON

Ps. Pozdro666 dla wszystkich bez których wyjazd nie byłby taki jaki był (Jola, Karol, Marcin, Gawel, Kacper, Sowa, Mach, ekipa z domku obok i cała reszta)

Demon [demon@redakcja.andegrand.pl]

foto: Gawel

A



Enrico Petralia

Enrico Petralia – postać znana chyba każdemu obecnemu na Mentor Skateboarding Session i nie tylko. Raczej nie wyglądający skatowo koleżka, który przyjechał sobie rok temu ze Szwecji zawalczyć w naszej największej imprezie deskowej i raczej bez większych problemów zdobył 8 tys. Euro nagrody. A dziwić się nie było czemu, bo triczkę jakie pokazał w finale zdecydowanie do łatwych nie należały. W tym roku także postanowił zajrzeć i mimo, że głównej nagrody nie zdobył, pokazał sporo dobrego, europejskiego skateboardingu. Udało mi się go na chwilę oderwać od skateparku, gdzie katował właśnie flip bs 5-0 na długim murku, i chwilę porozmawiać, zanim wrócił i bez większego problemu triczkę sobie pyknął.

Red.: Powiedz coś o sobie, jak długo jeździsz i jakich masz sponsorów?

Pochodzę z Göteborgu, mam 19 lat, w tym na desce jeżdżę już od ośmiu, moimi sponsorami są One Off (szwedzki dystrybutor) oraz Venture.

Red.: Co sądzisz o poziomie deskorolki w Polsce?

Myślę, że jest coraz lepiej, w zeszłym roku nie spodziewałem się aż tylu startujących. W tym roku widzę, że zrobiono spore postępy, coraz więcej dobrych trików, większa skuteczność. To miłe.

Red.: Wygrałeś bez większego problemu zeszłoroczną edycję Mentor Session.



Enrico Petralia -- foto Szymon Jaros

NERVOUS

SKATEBOARD HARDWARE

A



A



Masz przygotowane coś ciekawego na dzisiejszy finał lub best trik?

Nie wiem... Możliwe... W większości staram się robić triki, które są naprawdę warte zobaczenia.

Red.: A jak podoba Ci się Polska jako kraj?
Jest całkiem fajnie, są niezłe imprezy, dziewczyny...

Red.: Alkohol...
Yeah !!!

Red.: Nie będę Cię tu trzymał za długo, finał już niedługo i pewnie chciałbyś coś jeszcze popробować. Czy chciałbyś coś powiedzieć na koniec?

Jeździcie na desce, im więcej osób jeździ tym lepszy jest skateboarding.

Red.: No nic. Wielkie dzięki za wywiad i powodzenia w finale.
Dzięki, do zobaczenia później w skateparku.

autor: wywiad (kalecząc angielski i walcząc z rozpadającym się dyktafonem) przeprowadził Demon [demon@redakcja.andegrand.pl], tłumaczył także.



Enrico Petralia - feeble foto. Gawel

A



Kwidzyński skateboarding

Co chwila się tu jakieś duże miasta pojawiają, był Szczecin, Trójmiasto, Wrocław, więc może czas na coś mniejszego, ale poziomem zbytnio nie odbiegającego od reszty. Tu i ówdzie kryją się przecież miejsca, gdzie skateboarding idzie ostro do przodu, a mało kto sobie zdaje o tym sprawę.

Weźmy na przykład taki Kwidzyn – miasteczko małe, miłe, przyjemne, z gotyckim zamkiem i katedrą, fabryką podejrzanych napojów wysokowych i paroma skateparkami, w których spotkać można paru konkretnych wymiataczy. Już rok temu podczas skate&streetball jamy zorganizowanego przez POPularnego operatora telefonii komórkowej chłopaki pokazali całkiem spory zestaw poważnych trików, a niedawny wypad tam tylko potwierdził, że zajawka na deseczkę ma się tam dobrze, więc jeśli ktoś się tam przypadkiem (a może i celowo) znajdzie w celach skatowych, nie będzie zawiedziony.

Co prawda wypad tam w tym roku niezbyt się udał, po raz kolejny dała znać o sobie punktualność komunikacji miejskiej, o której (nie)punktualności krążą już chyba legendy, dodatkowo już na miejscu całkiem miła skate sesja została definitywnie przerwana przez małą ulewę itp. itd. No nic, tak bywa, więc zamiast marudzić raczej opiszę tu jak się ma sprawa ze skateboardingiem...

Z miejscówek na pewno warto wpaść na skatepark przy stadionie, gdzie można się pobawić na rurkach,

całkiem przyjemnej piramidce i zajebistym wysokim, półokrągłym murku. Niestety z lokali był tylko mój przewodnik Sobol i popisał się tam paroma triczkami,



Łukasz Sobolewski - bs flip - Teatr crestphoto

A



Marek Wójtowicz

ale jak pamiętam tamtejszych riderów to mogę zapewnić, że trików tam trochę się sypie. A jeśli ktoś ma poważną zajawkę na grindowanie, parę slajdów i trochę mniejsze murki powinien wziąć szybki kurs na „bajkowy” skatepark przy ulicy upamiętniającej naszych idoli z przeszłości, a mianowicie Bolka i Lolka (osiedle Bajkowe).

Miejscówka może niewielka, ale za to pełna murków, rurek i innych takich, a wszystko porożstawiane na nawierzchni tak gładkiej, że będzie się wam śnić po nocach. W zeszłym roku już padały tam triczki w stylu noolie smith, noolie 5-0 (Marek Wójtowicz) na dwupaletówce, więc pewnie nadal sporo się tam dzieje dobrego. Jeśli chodzi o street to chyba najlepiej wybrać się pod teatr, gdzie można znaleźć całkiem fajne schody w różnych wariantach, co prawda nawierzchnia do cudownych nie należy (choć nie wszędzie), ale można miło sobie poskakać. Niedaleko teatru można też znaleźć fajny zestaw murków dla nieco ambitniejszych riderów, lecz należy uważać na szalonych emerytów, którzy nie są nastawieni na rozwój deskorolki i mogą chwycić za miotłę i zaatakować takiego złego, co murki świeczką brudzi.

No nic.. Kończę... Miasto w końcu niewielkie i relacja też za długa być nie musi. Jak ktoś chce to niech się wybiera, a jak nie chce to niech się strzeże, bo kiedyś kwidzyńscy deskarze mogą wpaść na zawody i sporo pokazać.

Pozdro dla wszystkich.

Demon [demon@redakcja.andegrand.pl]
foto: Crest i Szymon Jaros



Łukasz Sobolewski
fs boardslide - skatepark - Crestphoto

A



Łukasz Sobolewski

Krótki wywiad z czołowym reprezentantem Kwidzińskiej sceny skateboardowej. Generalnie to pozostawił mnie w ciężkim szoku po bs flipie i noseslide jakie zaserwował podczas mojego pobytu, a i wcześniej – podczas CRMX Board Contest w Sopocie pokazał ładnego flipa fs board i parę innych ciekawych trików. Więc jak widać z Sobolem nie ma żartów i pewnie jeszcze gdzieś się popisie na jakichś zawodach.

Red.: Wiek?
17.

Red.: Ile już jeździsz?
-Niecałe 3 lata.

Red.: Dlaczego deska, a nie jakaś inna zajawka?
Jest to najbardziej indywidualny sport. Nie ma trenerów którzy sami do końca nie są przekonani jak powinno się trenować. Nie ma drużyny przez co ani ty się na nikogo nie wkurzasz, ani nikt na ciebie. Pełna swoboda i brak granic - nikt nigdy nie zrobi nic tak samo...

Red.: Sponsor?
Raczej śladowa pomoc Evenement. Sam "sponsor" mówi, że nie wie jak to nazwać. Czekam aż się jakiś pojawi.

Red.: Ulubione triczk?
Wszystkie zrobione i te których jeszcze nie potrafię.

Red.: Jak widzisz deskę w Kwidzynie? Chyba konkretnie się rozwija, po tym jak widzę wpadając tutaj po roku. Hmm...Jest coraz lepiej, coraz więcej młodszych zaczyna się tym naprawdę jarać.



A



Powoli kończy się era "przeziomów" i ludzie są bardziej życzliwi dla jeżdżących. Miasto jest nawet przychylne chociaż stan i użyteczność stawianych przez nich przeszkód pozostawia wiele do życzenia. Jest coraz lepiej.

Red.: Najlepsza miejscówka?
Chyba jeszcze na takiej nie jeździłem.

Red.: A w mieście, gdzie najchętniej skatujesz?
Miejscówek jest niewiele i na wielu z nich nie można już jeździć. Najlepszą jest chyba Teatr i jego okolice. Architekci przestali już chyba o nas myśleć.

Red.: Co Cię motywuje do jazdy?
Filmy deskorolkowe i koledzy z "bajkowego". Kiedy przychodzę na bajkowe po dłuższej przerwie zawsze zaskakują mnie nowymi trikami. Bajkowe rządzą! Ostatnia osoba która mnie maksymalnie zmotywowała to Alex Siegrfried - jeździ tyle co ja, a jego poziom... masakra.

Red.: No był konkretny. Właśnie - jak tam się Mentor Session podobało, jak poszło i w ogóle.
Ze swoich przejazdów jestem bardzo niezadowolony. Ogólnie poziom był wysoki - Anglicy pokazali coś innego i to oni wywarli na mnie największe wrażenie. Polacy nie zawiedli, Cymbał jak zwykle szalał na murku, który podobno dla niego niczym się nie różnił od tego na mniejszym funboxie... Uważam, że organizatorzy mogliby bardziej postarać się nad przygotowaniem skateparku, bo większej różnicy nie było pomiędzy tym, a ubiegłorocznym. No i szkoda Gutka, podejrzewam, że zmieniłby trochę ustawienie na podium.

Red.: Oprócz deseczki jakieś inne zajawki?

Raczej uzależnienia... Komputer złodzię czasu, który mógłbym wykorzystać na sen i naukę. Muzyka - wieczna miłość, brak jej doprowadza mnie do szału, jeżdzenie, imprezy z myślą o częścią klasy i znajomych... Zajawek mam tak wiele, że nie jestem w stanie ich wszystkich wymienić

Red.: Muzyka?
Punkrock, hardcore, jazz, klasyczna... Nie wiem... Prawie wszystko.

Red.: Chwila dla Ciebie. Pozdrawiaj kogo chcesz i takie tam.
Hehe... Chciałbym pozdrowić całe 1 LO w szczególności moją klasę nie pomijając nikogo, pozdrowienia dla bajkowego - są to osoby z wielkim potencjałem, które jeszcze wam pokażą co potrafią. Pozdrawiam YTC, wszystkich emohardkorowców, porno skejtów i jeszcze ekipę ze stadionu - kolarze z nimi pozostawiają zajebiste wspomnienia i bóle głowy... Pozdro dla foczek i wszystkich innych miłych istot. Pozdro 220~ zioooooom. Aaa i jeszcze pozdro dla FIC

Red.: Dobra. Dzięki za wywiad i oprowadzenie po Kwidzynie.

wywiadu dokonał Demon [demon@redakcja.andegrand.pl]



A



Beton Cup, Leszno 2004

Kolejny, już czwarty raz, spotkaliśmy się na betonowym skateparku w Lesznie. Czwartego czerwca w słoneczną niedzielę zjawili się tam bardzo dużo ludzi z Leszna i całej Polski: Gostynia, Głogowa, Wschowy, Sławy, Grudziądz, Torunia, Opola, Szczecina, Wrocławia, Poznania i paru innych miast i miasteczek. Skatepark był oblegany przez deskarzy już od 6 rano.



Przemek Cymbalski



Łukasz Kondraczuk

W tym roku zawody przebiegły bez podziału na grupy wiekowe, czyli w formule „full open”. Każdy zawodnik miał jeden eliminacyjny przejazd po 1,5 minuty. Wszystko to odbywało się przy dobrej muzyce serwowanej przez dj’i. Niestety nie wszystkim skaterom udało się pokazać wszystko co zaplanowali, pomimo że na rozgrzewce jeździli świetnie. W czasie pierwszych przejazdów poziom był raczej przeciętny, dopiero w finałach chłopaki pokazali, na co ich stać.

A



* portfolio:
KUBA LINOWSKI
* Szymański, Kotrych, Kojło, Przybył:
FENIX BARCELONA TOUR



A



Jak zwykle najbardziej obleganymi przeszkodami były poręcze przy schodach, same schody i piramidka. Podczas przerw wielu skaterów katowało również nowy marmurowy murek. Podczas finałów, można było zobaczyć wszelkie odmiany slide'ów, grind'ów i skoków ze schodów. Starszy z braci Wieczorków z Leszna, czyli Maciek, latał wysoko i jeździł jak rakieta. Lipslide'y i smithgrind'y nie stanowią dla tego chłopaka żadnego problemu. Ostatecznie zajął piąte miejsce. Przemek Cymbalski reprezentant Opola popisał się nollie na nosegrind na murku i mega flipem przez poręcz. Uplasowało go to na pozycji czwartej. Trzecim na podium był jeden z młodszych uczestników owych zawodów, a mianowicie 14 letni Dominik Jaskółka ze Wschowy,

Jurorzy at work



który na desce jeździ dopiero dwa i pół roku, a już kręci niesamowite triki, których pozazdrościłby mu nie jeden starszy raider. Na niesamowitym luzie i ze 100% skutecznością, trząsał kickflipa na piramidce i ze schodów, nollie heelflip na banku i flip na frontside boardslide na małą rurkę!! Drugi był Łukasz Kondraczuk reprezentant Grudziądza, ładne triki i naprawdę dopracowany kick flip oraz super stylowy olliesetbone na piramidzie. Na pierwsze miejsce zasłużył swoim czystym i naprawdę na poziomie przejazdem, Artur Sadowski ze Wschowy, który robił niesamowite triki na całym skateparku, a swój przejazd zakończył kickflipem na frontside boardslide przy poręczy ze schodami.



A



Po finałowych przejazdach nadszedł czas na Best Trick. Odbył się on na najbardziej popularnych przeszkodach na betonowym parku, czyli poręczach i schodkach. Posypało się trochę trików, ale najlepsze z nich zrobił młodszy brat Maćka Wieczorka - Filip z Leszna, ładny frontside feeble grind i 360 ollie z 5 schodków. Jednak najlepszym trikiem, jaki wykonał i sędziowie w pełni to potwierdzili, przyznając mu zwycięstwo to nollie backside bigspin z piątki.

I tak nadszedł czas na oficjalne ogłoszenie wyników, rozdanie nagród i powrót do domów wszystkich uczestników. Uważam, że ten dzień był wyjątkowo udany i wszyscy (nie tylko wygrani) byli zadowoleni. W tym miejscu warto wspomnieć o człowieku, dzięki któremu cała impreza doszła do skutku, czyli Kaszy [wielki szacunek i pozdrowienia]. Dzięki ludziom takim jak on deskorolka w Lesznie (i w Polsce) nieustannie rozwija się w dobrym kierunku.

Wszystkich, którzy byli na ów zawodach pozdrawiam, a całą resztę zapraszam za rok na 5 edycję Beton Cup Leszno.

autor: Kaczor

Wyniki Beton Cup:

1. Artur Sadowski
2. Łukasz Kondraczyk
3. Dominik Jaskółka
4. Przemek Cymbalski
5. Maciek Wieczorek

Best trik - Filip Wieczorek



A



Młoda twarz - Dominik Jaskółka

Przy okazji zawodów w Lesznie, postanowiliśmy porozmawiać, z ich rewelacją, zdobywcą trzeciego miejsca i jednym z najmłodszych uczestników Dominikiem Jaskółką. Ten 14 letni skater pokazał arsenal niezłych trików, których nie powstydziliby się niejeden starszy rider, z jego talentem już niedługo może być o nim głośno...

Redakcja: Jak się nazywasz, ile masz lat i gdzie mieszkasz?

Nazywam się Dominik Jaskółka, pochodzę ze Wschowy i mam 14 lat.

Red.: Ile lat żdzierasz buty na desce?

Dwa i pół roku.

Red.: Jaka była Twoja pierwsza deskorolka i jak to się zaczęło?

Wprowadził się do mnie na ulicę kolega Mazur, kupiłem sobie deskę i tak to się właśnie zaczęło.

Red.: Czy masz już sponsora?

Nie.

Red.: Twój ulubiony Skater z zagranicy?

Jim Greco.

Red.: A z Polski jest ktoś kogo podziwiasz?

Tadeusz „Gutek” Szymański.



A



Red.: Co sądzisz o Polskiej deskorolce?
Jest świetna i rozwija się pomalutku.

Red.: Kto według Ciebie ma najlepszy styl?
W Polsce jest to Gutek, a za granicą Andrew Reynolds.

Red.: Twój ulubiony trik i trik Twoich marzeń?
Kick Flip, a trik jaki chciałbym zdusić to 360 flip na lipslide.

Red.: Twoja ulubiona miejscówka?
Lubię jeździć w Poznaniu na placu Wolności i pod Kinem

Red.: A gdzie za granicą chciałbyś pojeździć?
W Filadelfii w Love Parku.

Red.: Jakiej słuchasz muzyki?
Rocka.

Red.: Twój ulubiony film deskorolkowy oczywiście?
Flip Relly Sorry.

Red.: Co cię inspiruje do jazdy na desce?
Duże poręcze i schody.

Red.: Czy miałeś już jakąś kontuzję?
Rozwaliłem sobie kolano i nie mogłem jeździć przez miesiąc.

Red.: Przyszła gwiazda polskiej deskorolki?
Artur Czerwiwiec ze Sławy.

Czy jeździsz na fingerbordzie?
Jeżdżę w szkole, podczas deszczu i jak się nudzę...

Red.: Co sądzisz o elektronicznej gazecie o tematyce extreme?
Jeszcze takiej nie czytałem, ale może być.

Red.: Kogo chciałbyś pozdrowić?
Całą Wschowę, rodziców, Leszno i Poznań.

rozmawiał Kaczor



A



Czołg

Jest jedna rzecz w deskorolce, która czyni z tego doskonałego zajęcia istny koszmar. Każdy już to przeżył, każdy z tego powodu rozważał swoją dalszą karierę w tym sporcie, wielu odeszło... Nikt nie lubi złamanej deski. Złamanie deski często wiąże się z z(a)łamaniem psychicznym. Gdyby deski nie były podatne na złamania, życie było by rajem.

Jako doświadczony życiem skater po przejściach (czytaj: po złamaniu wielu, wielu desek) niosę Wam pomoc. Nie będzie to żadna forma sponsoringu, o którym wielu z was tak zacięcie marzy. Będzie to pomysł, który może sprawi, że żadne złamanie deski nie będzie Wam straszne.



foto: et

Staniecie się Chirurgami Własnych Desek. Chciałbym, w krótkiej serii artykułów, pokazać Wam, jak z niewielkim trudem można uratować życie złamanej deskorolce. Deska po złamaniu nigdy nie będzie jak nowa, ale może być zdatna i gotowa do jazdy. Być może wielu z Was zna już tą metodę, jednak ja sam na nią wpadłem, i chciałbym przedstawić ja bliżej tym, którzy złamane deski wyrzucają na śmietnik. Tak więc mam zaszczyt przedstawić wam... Czołg.

Parę słów wyjaśnienia. Czołg to potoczna nazwa złamanej deskorolki z przewierconym kawałkiem innej deski. Czołg całkowicie nadaje się do jazdy, jednak jest o wiele cięższy i toporniejszy od nowej deski. Do wyrobu Czołgu potrzebne są następujące materiały:

- złamana deska/i
- śrubki montażowki lub wkręty
- wiertarka z średnim wiertłem
- śrubokręt
- piła, brzościotok lub wyrzynarka
- okrągłe podkładki do śrubek

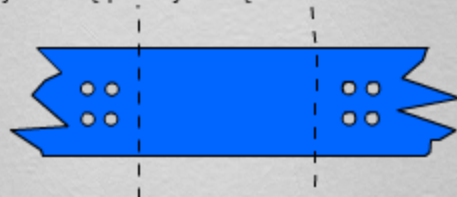
Jestem przekonany, że każdy z Was posiada potrzebne przedmioty i kolegę do pomocy, więc myślę że możemy przejść do konkretów i zacząć tworzyć Czołga #1, czyli z deski złamanej/nadłamanej wpoł.

A



Krok pierwszy:

Do zrobienia Czołga z deski złamanej lub nadłamanej w pół potrzebujemy takową deskę + deskę złamaną na tailu lub nosie. Pierwsze co zaczniemy robić to wycięcie ze starej deski bez płatów potrzebnej nam części, a mianowicie środka deski (od dziurek do truck'ów do dziurek do truck'ów). Jeśli pękniecie w desce z płatami jest równo na środku, możemy wyciąć węższą część, wtedy Czołg będzie lżejszy, jednak najlepiej jest przepiłować starą deskę w miejscu zaznaczonym linią przerywaną.



Do piłowania najlepiej jest użyć wyrzynarki, jednak należy zachować przy tym dużą ostrożność, aby wycięcie było równe, i żeby nikomu nie stała się krzywda. Jeżeli nie posiadacie wyrzynarki, dobra będzie piła do drewna. W tym przypadku najlepiej jest zaznaczyć prostą linię, wzdłuż której będziemy ciąć deskę. Można zrobić to poprzez położenie deski papierem w dół i wykonaniu kilku ruchów piłą w poprzek deski.

Następnie kładziemy deskę na boku i piłujemy wzdłuż zaznaczonej wcześniej linii.

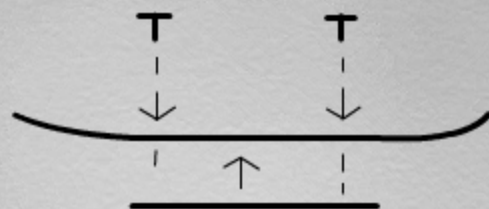
a

Krok drugi:

Gdy mamy już wycięty środek ze starej deski, możemy zacząć wywiercać otwory. Do tego niezbędna jest wiertarka i odpowiednie wiertło. Jeżeli mamy zamiar użyć śrubek montażówek (takich jak do przykręcania truck'ów) to wiertło musi mieć średnicę troszkę mniejszą niż średnica montażówki. Jeżeli zaś używamy innych śrub lub wkrętów, to wielkość wiertła jest zależna od wielkości tych śrub. Aby Czołg był stabilny, musimy wywiercić co najmniej 6 dziur. Przy złamaniu deski na środku najlepiej skorzystać z zaproponowanego przeze mnie rozwiązania, gdzie miejsca



Ważne jest, aby nie robić dziur w jednej linii, bo deska może być bardziej podatna na złamania. UWAGA: Wiercimy dwie deski jednocześnie! Potrzebna jest do tego pomoc kolegi, który powinien mocno trzymać wyciętą część pod złamaną deską!



Krok trzeci:

Na koniec zostało nam tylko przymocowanie obydwu części do siebie. Jeżeli wykonaliście wszystko odpowiednio dokładnie, to z wkręceniem śrubek nie będzie problemu. Znowu przydatna jest pomoc kolegi, który powinien przytrzymywać obie części przy sobie, tak, aby otwory na śrubki były równe (rys. 3). Wystarczy teraz śrubokrętem wkręcić po kolei 6 śrubek. W przypadku złamania deski najlepiej używać śrubek montażówek, jeżeli jednak deska jest tylko pęknięta, można wyciętą część przykręcić ostro zakończonymi wkrętami, po czym odpiłować końcówki. Pozwala nam to robić takie triki jak boardslide i lipslide. W razie użycia montażówek, wystające z pod spodu nakrętki bardzo przeszkadzają w robieniu tych trików (co nie znaczy że jest to niemożliwe!). Następnie dociskamy mocno dwie deski do siebie, nakładamy metalowe, okrągłe podkładki, i jak najmocniej, kluczem i śrubokrętem przykręcamy montażówki (tak jak przykręca się trucki). Jeśli dziury były równe i śrubki zostały mocno przykręcone, nie pozostaje nam nic innego jak... iść na deskę!

Mam nadzieję, że tym tekstem pomogę wielu osobom, dla których ceny deskorolek są zbyt wysokie, a złamania blatów narzucają im przymusowy odpoczynek od tego sportu. Pamiętajcie jednak, że taki Czołg nigdy nie da wam tyle samo możliwości jak nowiutka deska ze sklepu!

Do zobaczenia w następnym numerze, w którym pokażę wam jak zrobić Czołga z desek złamanych na tailu lub nosie! Tymczasem powodzenia przy pracy nad wyżej opisanym czołgiem! Wszelkie pytania proszę kierować na adres: puszczyk@redakcja.andegrand.pl

autor: Bartek Puszczczyk
[puszczyk@redakcja.andegrand.pl]

A



Jak i kiedy rozpoczęła się Twoja przygoda z deskorolką?

- Wszystko zaczęło się na moim osiedlu w 95 roku, gdzie na 12 osób mieliśmy 2 „Rybki”, które sami przerobiliśmy na tak zwane „cygarka”. Z biegiem czasu nabyłem swoją pierwszą pro deskę „60/40” + czysta zajawka... która trwa do dzisiaj.

Jaki masz stosunek do zawodów?

- Nie przepadam za startami w zawodach gdyż w moim mieście nie ma skateparku z prawdziwego zdarzenia, na którym mógłbym rozkminić sobie przeszkody potrzebne na zawody. Ale sponsoring zobowiązuje do działań na dwie strony. Chociaż zawody to nie tylko rywalizacja, to spotkania z ziomami z innych miast, grube melanże i poznawanie nowych miejsc i ludzi.

PRZEMEK „KAS” SIKORSKI

Urodzony: 6.12.1981 R.

Miasto: WROCŁAW

Sponsorzy: SKATE SHOP 31, THIRTY ONE, SKATEBOARD CLOTHING

Lat na desce: 9 Z DWOMA PRZERWAMI PO PÓŁ ROKU



A



dystribucja 012 289 31 81



www.plaz.com.pl

pytaj o katalog Vol. 1





Co myślisz o przenikaniu deskorolki do mediów z nią niezwiązanych?

- Jak zwykle są dwie strony medalu, Z jednej strony denerwuje mnie kiedy widzę jak jakiś młodzian lansuje się na billboardzie z deską reklamując jakieś gówno. A tak naprawdę on nic sobą nie reprezentuje, tylko jakiś tłusty szef chciał mieć „skejta” w reklamie bo taka jest teraz moda. A modę na lans ma głęboko ... Z drugiej strony wiem, że taka reklama trafia do wszystkich i może dzięki niej np. jakiś „spasiony koleś” z mojego miasta zauważy, że trzeba coś zrobić dla ludzi na deskorolkach.

Czy chcesz kogoś pozdrowić?

- Pozdrawiam całą moją rodzinę, Wojtka Nowaka (dzięki niemu nie martwię się o sprzęt), Kube Bączkowskiego, Kota i M. Jakubowskiego (Melańz Masters Crew), Mateusza, Reda, Michała Majewskiego, Pytlasa, Błażeja, Gosię, Ziomów z Łodzi i Opola, wszystkich znajomych i przyjaciół i tych, o których zapomniałem - sorry, Keep it real. Skateboarding 4 life. KAS.

autor: Tomasz Podgórny



kickflip

A



Od przedszkola do Mentora, czyli podstawowe manewry deskorolkowe: Ollie



Ollie - jeden z najważniejszych trików na street'cie. W przyszłości będziesz chciał skakać przez przeszkody, ze schodów, pewnego dnia zechcesz wskakiwać na poręcz. Będziesz używać tej samej techniki przy kickflipie. Gdy uczysz się ollie rób to z krawężnika, pod krawężnik, przez deski, ćwicz jak najwięcej. Tylko i wyłącznie w jeździe.

1. Przy ollie tylna noga powinna być ustawiona na środku taila, przednia na środku deski.
2. Uderz w tail, żeby podbić deskę, a przednią nogę wyciągnij po papierze do góry, aby podnieść deskę jak najwyżej.
3. Ugnij obie nogi, aby deska znalazła się w górze.
4. Utrzymaj równowagę nad deską trzymając nogi nad montażówkami.
5. Wyląduj uginając nogi, odjedź.

rider: Kacper Stasik

kamerzysta: Crooker [crooker@redakcja.andegrand.pl]

Red Dragon

Tym razem zamiast nowości prezentujemy Wam film sprzed dwóch lat: Red Dragon – Rds/Fsu/2002. Pomimo tego, że od daty wydania minęło już trochę czasu i przez ten okres powstało nie jedno dobre video, to dzięki swojemu odmiennemu klimatowi jest to stuprocentowy ewenement. Dużo krzyku, dymów, śmiesznych akcji, brak reklam i co najważniejsze muzyka!! Kombinacji takich bitów nie znajdziecie chyba w żadnej innej tego typu produkcji.

Startujemy, PLAY! I już na sam początek - co jest grane! Film deskowy, a na pierwszy ogień leci koleś na rolkach. Po kilku podejściach w końcu decyduje się skoczyć z półbrotem z podzielonych 18 schodów. Ale niestety... wali głową w beton. I tak właśnie zaczyna się RDS. Video otwiera Ryan Smith, a swój przejazd rozpoczyna łamiąc kilkakrotnie swoje decki. Co fajniejsze łamanie te zostały elegancko zgrane z podkładem, ponieważ każda deska pęka w czasie uderzenia bitu. Ok, ale czym może pochwalić się sam Ryan? Otóż na sam początek poleciało 50-50 na łamanym railu, potem widzimy równie nie kiepskiego frontside flipa z 9 schodów, frontboarda, front flipa to fakie nose grind na niezłym murku, a przejazd kończy czyściutkim nosebluntem. Mnie się podobało.



Następny z kolei występuje Moses Itkonen, a zaczyna się od awantury z ochroniarzem. W tej części warte zauważenia są: ollie przez murek na dość stromy zjazd, noseslide na łamanym railu w dobrym skateparku oraz końcowy noseslide na wielkim murku. Ogólnie jak na Mosesa przejazd nie należy niestety do rewelacyjnych. Jedziemy dalej. Teraz na ekran dosłownie wlatuje nam Russ Milligan. Dzięki dobrym technicznie trickom i dobrym kombinacjom jego

przejazd od samego początku prezentuje się całkiem ciekawie. Dominują tu różnorodne grindy z filipowymi wejściami. Przejazd typowo streetowy, a kończy się niezłym switch heelflipem. Teraz, jak na początku wspomniałem - sporo krzyku! Jakaś debilna kobieta drze się na skaterów, szarpie, a dodatkowo jednemu zabiera deskę. Co najgorsze to nie jest żadna stara babcia! Tak młoda osoba, a już coś jej uderzyło na głowę. Przykro, ale wniosek następujący: nawet na takie laski należy uważać! No nic, wróćmy do deski. Kolejnym fajnym przejazdem pochwalić się może Glenn Suggit. W jego arsenale przeważają board'y, lip'y oraz tailslide'y. Zaraz po nim Jake Stewart prezentuje m.in. eleganckie wysoko klejone front kickflipy. Warto to zobaczyć. Dziwną sprawą jest natomiast muzyka. Otóż obaj panowie jeżdżą do podkładu... Madonny. Jak dla mnie kawałek nie jest wyborem trafnym, no ale cóż...

A



Ok, czas na skatera o nazwisku Rob „Sluggo” Boyce. To jest dopiero typ! Jego przejazd rozpoczyna się niezłym pokazem. Teraz uwaga wszystkie panie: pokazem czego?! Mięśni! Wow!! Blond włoski, biceps, breakdance, akrobatyka, snowboard, deska - laski szaleją. A dodatkowo jeszcze w tle leci sobie szlagier niesamowicie świetnego boysbandu Backstreet Boys. No ale to co nas interesuje, tricki. W zasadzie w pamięci zostaną chyba tylko jego backflipy. Dalej możemy obejrzeć krótkie przejazdy m.in: Seana Hayesa, Stevea Caballero, Gailea Momolu, Bucky Laska, Chrisa Haslama i Ricka McCranka. Przyszła pora na śmieszna akcję: otóż jakiś turysta szarpie skatera, za to oczywiście dostaje deskę, gość zabiera deck,



wsiada spokojnie do samochodu i niespodzianka: ostro wkurzony skater wskakuje na maskę i rozbija przednią szybę!! Hardcore!!

Dla miłośników vertu, swoje rampowe przejazdy w filmie mają: Jason Ellis i Colin McKay. Przejazdy kończy secik Paula Machnau. Ogólnie ogląda się go bardzo przyjemnie, a na pochwałę zasługują noseslide'y, 5-0 i spory kickflip. Przyszedł niestety czas na napisy i następny nie bardzo zajawkowy podkład. Tym razem Cat Stevens w kawałku "Wild World". Ale to już chyba tak specjalnie na pożegnanie? Jak widać, w czasie oglądania można się trochę pośmiać. Ostre akcje, zadymy (rozbita szyba), krzyki (np. porządnie wkurzony Danny Way rzucający deską i nie mówiący nic oprócz "fuuuck") No i ta muza!! Począwszy od Guns 'n Roses, przez Madonna, Backstreet Boys po Warrena G. Przez to właśnie niektórzy uważają ten film za kompletne dno. Ale to już są zdania osobiste. A żeby sobie takowe wyrobić zapraszam do obejrzenia RDS/FSU/2002. Warto.

Maciek Trojanowski
[mtrojanowski@redakcja.andegrand.pl]

A



Freestyle

Ile to lat musiało minąć, aby Kalifornijski sport mógł przyjąć się również i w Polsce? Wielka nietolerancja społeczeństwa spychała (i czyni to nadal) skater'ów na same dno. Mijały lata i coraz więcej zwolenników poznawało tajniki sztuki skateboardowej. Wielu ludziom zaczęło się to podobać, inni zaś narzekali co pozostało po dzisiejsze czasy. Zawsze przeszkadzał im nie hałas kółek, lecz to że każdy skater stał się postrzegany przez nich jako największy zbir, bandzior czy też kryminalista. XXI wiek stał się przełomem, laicy zaczęli postrzegać to zainteresowanie młodych ludzi w pozytywnym świetle. Skateboarding w Polsce aktualnie ma się dobrze mimo dalszej niechęci części społeczeństwa, są organizowane różne turnieje, zawody, wiele osób wyróżnia się niepowtarzalnym stylem oraz wręcz perfekcyjną jazdą. Amerykański sport na dobre zdominował nasze osiedla, ulice, miasta...

Niezrozumiałą rzeczą w Polskim skateboardingu jest to, że wśród tych wszystkich kategorii na które skateboarding jest podzielony preferowana jest przede wszystkim jazda uliczna (street skating). Z całą pewnością można powiedzieć, że wpływ na to ma Polska gospodarka - wciąż brakuje skatepark'ów, gdzie młodzież mogłaby spróbować swoich sił w vercie. Zadziwiającym faktem jest jednak, że w cieniu nadal pozostaje freestyle.

Wiele osób albo nie chce, albo nie potrafi wybić się z podziemia z własnymi pomysłami na jazdę w stylu wolnym.



Styl wolny polega przede wszystkim na cieszeniu się z jazdy na desce w dosłownym znaczeniu tych słów, każdy trick, każda ewolucja daje nowe możliwości kreowania skateboardingu. Zapewne każdy z was słyszał o pewnym freestyle'owcu z Florydy, imieniem Rodney Mullen. Wiele osób w Polsce niechętnie się o nim wypowiada, a osoby które to robią przeważnie nie mogą wyjść z podziwu w jaki sposób on jeździ. Wielu się zraża jego doskonałą techniką jazdy, bezbłędnością, uważają, że jest to niemożliwe w taki sposób jeździć!! Jednak błędnie wystawiają swoje publiczne osady. On po prostu na to zapracował. To freestyle w bardzo dużym stopniu pomaga kreować nowe możliwości i nowy styl.

A



Każdy freestyle'owiec jeździ tak jak chce, nie musi wykonywać tricków takich jak inni. W tym właśnie tkwi cały sens poznawania prawdziwego skateboardingu. Każdy kto jeździ w stylu wolnym jest w stanie pokusić się o najtrudniejsze technicznie ewolucje, które naprawdę zapierają dech w piersiach. Szkoda tylko, że w Polsce nie organizuje się różnych tego typu zawodów w stylu wolnym (może będzie tak w przyszłości kto wie?). Wtedy naprawdę freestyle wyszedłby z podziemia. Ewolucje jakie można wykonywać w stylu wolnym nie znają granic. Freestyle uczy techniki, precyzji oraz pokory i cierpliwości. Te cechy zapewne są jedną z przyczyn perfekcyjnej jazdy, niesamowitego stylu skater'a oraz szybkiego i skutecznego opanowywania nowych trików. Skaterzy jeżdżący w stylu wolnym zadziwiająco szybko potrafią się nauczyć wielu ewolucji, to jedna z zasadniczych różnic pomiędzy skater'em ulicznym i freestyle skater'em. Wiele trick'ów w w jeździe ulicznej ma swoje korzenie właśnie u podstaw freestyle'u. Każda ewolucja jest zawsze z góry przemyślana, skaterzy z elity freestyle'u mogą pokazać na świecie prawdziwą technikę jazdy oraz bezbłądność wykonywanych tricków. Wtedy sport ten staje się sztuką, a skaterzy i ich tricke stają się środkami artystycznego wyrazu, wielu ludzi jeszcze nie rozumie tego, że to jest sztuka, ale głowa do góry będzie na pewno dużo lepiej!!!

Chciałbym aby freestyle dalej się rozwijał. Wyjdźcie z podziemia!! Niech freestyle rozkwitnie na dobre w naszym pięknym kraju.

Szymon Maciąg

[freestyle@redakcja.andegrand.pl]



Mistrzostwa Polski w jeździe agresywnej - Puławy 2004.06.05

Sezon In-line skatingu w Polsce został rozpoczęty. Kolejne zawody z cyklu Mistrzostw Polski zainicjowano w puławskim odkrytym skateparku. Początek zawodów był troszeczkę ospały, związane było to z porannymi opadami deszczu, które wpłynęły negatywnie na nastroje zawodników. Sprawami związanymi z sędziowaniem całych zawodów zajmowało się SWS – (Stowarzyszenie Wolnych Skaterów).



Organizatorzy wraz z jury uzgodnili, iż będą przeprowadzone następujące konkurencje:

- street juniorów
- street seniorów
- best trick

Pojawiła się ciekawa obsada in-line skaterów z Polski, jak i spoza granic naszego kraju. Zawodnicy pokazali europejską klasę rollerskatingu, oraz takie ewolucje jak: cross crew 900, 540 to kind grind, 360 to top soul potrafiły zmrozić krew w żyłach.



A



Ogólnie impreza wypadła dobrze, zauważyć można było kilka niedociągnięć, lecz sądzę, iż przy organizacji kolejnych imprez, organizatorzy postarają się ich uniknąć. Głównymi sponsorami imprezy byli: USD, Skateshop Andegrand, Norman Skateshop, Inteligentny Dom, Dagpol.

FINAŁ SENIORÓW:

1. PRZEMEK MADEJ
2. MARCIN POSPIECH
3. ADAM ŻURAWIECKI
4. TOMEK PIEKARSKI
5. HORACY WICHRZYCKI



FINAŁ JUNIORÓW:

1. PIOTREK COMBRZYŃSKI
2. KUBA WOJCIECHOWSKI
3. GRAŻYNA WRATNY
4. PIOTR WILCZYK
5. KAMIL TOMAKA

BEST TRICK:

1. PIOTREK COMBRZYŃSKI

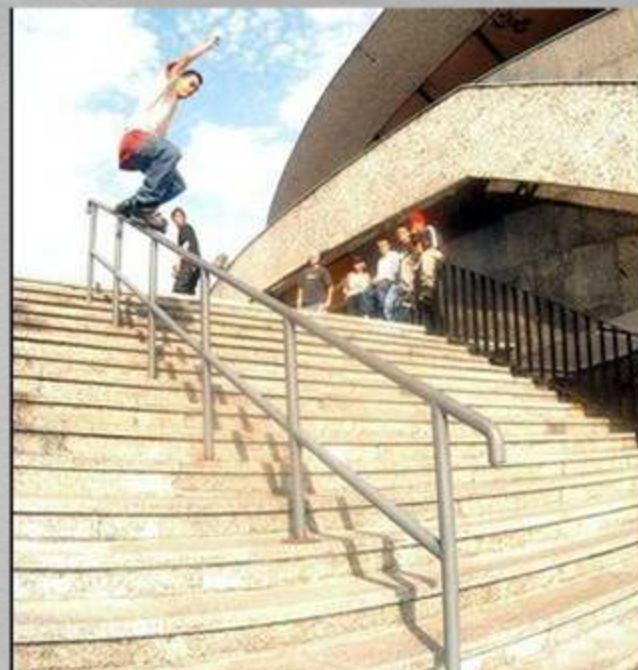
autor: Bart



Skate Jam Katowice 2004

Organizowane po raz kolejny przez najstojniejszego rolnika ze Śląska - Marka Dońca - zawody rolkowe w regionie okazały się wielkim sukcesem pomimo niesprzyjających warunków atmosferycznych. Wspomniany już wcześniej M. Doniec, wykorzystując środki własne, a także namawiając sponsorów na fundowanie nagród i bajerów, raz do roku stara się rozruszać śląską scenę rolkową organizując zawody z gatunku "Contest Part". Ten specyficzny rodzaj rozgrywania zawodów polega na tym, iż każdy z uczestników ma zapewniony darmowy wstęp na zawody, ponadto miejsce pojedynków na triki jest często zmieniane, aby urozmaicić widowisko. Zawodnicy biorący udział w jamie zbierają punkty podczas dwóch dni jazdy, po czym pod koniec ostatniego dnia ogłaszane są wyniki. Nagrody przewidziane w Katowickim Jamie były bardzo atrakcyjne, dlatego nie dziwiła nikogo obecność tak licznej rzeszy rolkarzy prawie z całego kraju.

Za pierwsze miejsce za najlepszy wynik w strecie i w skateparku, sponsorzy płacili tysiąc złotych, dodatkowo zestaw nowych rolek St Pro Salomona, komplet ciuchów od Match Clothing, gadżety od Eastpaka i wiele wiele innych wypasów. To tylko pierwsze miejsce, za kolejne miejsca Red Bull, jako główny sponsor nagród pieniężnych ufundował odpowiednio trzysta i dwieście złotych za drugie i trzecie miejsce, oraz liczne wypasione gadżetki.



Ponadto skład sędziowski składający się z Marka Dońca, Radka Tobolskiego i Igora Tęsknego, wybierał wśród wszystkich zawodników indywidualnych mistrzów streeta i skateparku oraz osobę, która wykona najlepszy trik podczas zawodów. Dla wszystkich przewidziane były wartościowe przedmioty jak nowe komplety kótek, rolek i plecaków od Eastpaka.



A



A



Na tak wspaniałe nagrody pokusiło się wielu znanych rolkarzy, a wśród nich między innymi Chester, Jabol, Mały, Des, a także wzbudzająca wiele emocji wśród wszystkich zgromadzonych, jedyna żeńska reprezentantka - Paulina. Znawczy mówią, że jest równie utalentowana i piękna, potwierdzamy tą tezę w 100%. Dzielna Paulina w ogóle nie przejmowała się faktem, iż za przeciwników miała samych mężczyzn i pokazała bardzo duży poziom umiejętności pozostawiając wielu zawodników daleko w tyle.



Zawody rozpoczęły się w sobotę tuż przed południem w skateparku chorzowskim, gdzie wielu śmiałków próbowało zadziwić sędziów poziomem jazdy na przeszkodach tamtejszej miejscówki. Następnie grono imprezowiczów przeszło na znajdującą się w tym samym parku rurkę łamaną znaną przez tubylców jako poręcz do schodów. Cały czas dominował Chester ze swoimi idealnie stylowymi przejazdami. Po tych dwóch miejscówkach już można było wyłonić liderów zawodów. Niewątpliwie oprócz Tomka Piekarskiego byli nimi Adam Żurawiecki oraz Pośpiech zwany także Dziobakiem. Podobna rurka, tym razem w bliskiej okolicy sklepu spożywczego, stała się miejscem do zjazdów na następnej miejscówce w centrum Katowic. Wachlarz przeróżnych trików technicznych zadziwił wszystkich obecnych, a także miał zadziwić kilka dni później widzów w całej Polsce ponieważ wszystkie ruchy rolkarzy były uwieczniane przez ekipę MTV. Wielu z obecnych było rozczarowanych brakiem występu samego Marka Dońca. Jednak kontuzja, której nabawił się MD w zimie podczas Nike ACG w Zakopanym, nadal nie pozwalała mu czynnie uprawiać sportów ekstremalnych. Marek za to znakomicie się sprawdził jako sędzia i organizator fundując wszystkim przybyłym chociażby takie atrakcje jak pokaz filmów rolkarskich i muzykę miksowaną na żywo przez DJ'a.

A



Następną miejscówką był idealny do trików murek pod kinem w Katowicach. Każdy trik był skrupulatnie zapisywany i oceniany przez skład sędziowski i można było już mniej więcej kto dominuje w zawodach po odwiedzeniu trzech miejscówek. Na koniec dnia całą ekipa starała się odlecieć spodkiem, a raczej pod nim katując rurkę oraz kątowniki. Wielu z hardcore'owców próbowało także bardzo efektownych skoków z różnym skutkiem. Pierwszy dzień zakończył się wielką imprezą organizowaną przez Match Clothing w Mega Klubie. Wszyscy wspominali dzisiejsze triki, a zwłaszcza bardzo imponującego rojala wykonanego na bardzo trudnej poręczy przez królową rolek - Paulinę.



Wyniki:

1. Tomek "Chester" Piekarski
2. Adam "Mały" Żurawiecki
3. Krzysztof Zdunek
4. Marcin "Dziobak" Pośpiech
5. Filip Stankiewicz
6. Żiballo
7. Kuba "Des" Olejarsz
8. Igor Tęskny
9. Labeda
10. Paulina

Rankiem wszyscy lekko z kacowani chcieli wyruszyć na Ligotę do skateparku na Zadolu. Chcieli, ale zaraz gdy wyrzeli przez okno okazało się, że pogoda pokrzyżowała ich plany. Ostra ulewa pomieszała plany organizatorom i w takiej sytuacji dalsze zawody nie mogły się odbyć. Skład sędziowski zdecydował jednogłośnie o tym, że o wynikach jamu zadecydują uzyskane noty z dnia poprzedniego. Tym sposobem zawody wygrał nie kto inny jak Tomek "Chester" Piekarski, który bezsprzecznie zdominował zarówno street jak i skatepark na wszystkich sobotnich miejscówkach. Best trick przyznano królowej Paulinie, żaden z rolkarzy nie protestował.

Tak zakończył się kolejny udany Jam zorganizowany wspólnymi siłami przez śląskich skaterów. Coraz częściej można spotkać podobne zawody w naszym kraju. Dlatego cieszy nas fakt, że sponsorzy coraz poważniej traktują takie inicjatywy i fundują nagrody zwiększające prestiż takich inicjatyw. Za rok Marek pewnie znowu zorganizuje podobne zawody, tylko tym razem zapewne będzie sam w nich startował. Nie możemy się już doczekać.

Bill Peter Gates [bpg@redakcja.andegrand.pl]
foto: Archiwum Organizatorów

A



The Arctic Challenge 2004

Obiecaliśmy wam już w pierwszym numerze naszego A-zine'a relację z tych zawodów. To na tą imprezę czekają wszyscy snowboardziści na całym świecie!! The Arctic Challenge jest najbardziej prestiżową imprezą snowboardową w historii tego sportu. By móc na niej w ogóle wystartować, trzeba wygrać inne wielkie zawody wcześniej i otrzymać tak zwany Ticket To Ride. Pisaliśmy już o jednych zawodach, na których zwycięzcy otrzymali bilety wstępu na te zawody, była to impreza Air&Style. Innymi imprezami równie prestiżowymi, jest między innymi US/UE Open czy Quik Slope Pro. Ostatnią szansą na dostanie się na TAC jest wywalczenie dzikiej karty, ale ten wyczyn graniczy już z cudem. Wyobraźcie sobie, że wszyscy przegrani z największych zawodów na całym świecie walczą o kilka wejściówek w ciągu jednego dnia. W dostaniu się do TAC pomagali także internauci,

©The Arctic Challenge 2004, Chris Holter



oddając głosy na ulubionych snowboardzistów, zwiększając szansę swojego ulubionego ridera. Oj tak, trzeba być naprawdę dobrym snowboardzistą, żeby dostać się do snowboardowego edenu.



©The Arctic Challenge 2004, Chris Holter

A



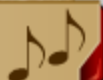
Może teraz trochę bliżej przedstawimy wam, gdzie ten snowboardowy raj się znajduje. Wśród arktycznych mórz i wysokich gór północnych landów Europy znajduje się mała wyspa, zaludniona nieznacznie przez ludność norweską. Miejscowość Tromsø zdominowana została przez młodych studentów, (ponad 1/6 ludności Tromsø to studenci), a co za tym idzie przez kochających snowboard i dobrą zabawę reprezentantów młodego pokolenia. Właśnie w tym miejscu, gdzie nieskażona przyroda łączy się z młodą ideą, Terje Haakonsen, żywa legenda snowboardu postanowił zorganizować zawody inne niż wszystkie do tej pory. Jak widać od paru lat jego pomysł owocuje coraz mocniej i tak w tym roku pomiędzy 27 marca i 4 kwietnia, byliśmy świadkami kolejnej edycji TAC. Cały sztab organizatorów i sponsorów stara się z roku na rok dodawać coś nowego do imprezy, jednak rdzeń imprezy pozostaje niezmienny. Podstawowymi konkurencjami podczas TAC jest halfpipe i konkurencja polegająca na wykonaniu jednej ewolucji na quaterpie. Wiecie już mniej więcej o co chodzi w tych zawodach, tak więc poznajcie listę największych snowboardzistów startujących w The Arctic Challenge, bez wątpienia można powiedzieć, że są to najlepsi snowboardziści na świecie: Wyatt Caldwell, Christof Schmidt, Travis Rice, Kentaro Miyawaki, Markku Koski, Ross Powers, Heikki Sorsa, Risto Mattila, Marcus Wehrle, Terje Haakonsen, Steve Fisher, Mason Aguirre, Jonas Emery, Mika Hast, Kim Christiansen, Kier Dillon, Jake Blauvelt, Andreas Ygre Wiig, Nicolas Muller, Gary Zebrowski, Andy Finch, Gian Simmen, Halvor Lunn, Ingmar Backman, Stefan Karlsson, Xavier Hoffman, Sam Luebke, Mads Holm, Danny Kass, Luke Mitriani, Fredrik Austbø, Erik Johan Botner, Mikkel Bang, Petro Pininen, Mitch Brown.

©The Arctic Challenge 2004, Chris Holter



©The Arctic Challenge 2004, Chris Holter

A



Zawody rozpoczęła konkurencja halfpipe. Mocno padający śnieg utrudniał uzyskanie odpowiedniej prędkości do wybicia się na imponujące wysokości, ale na szczęście eksperci od woskowania desek z firmy Swix podolali i deski po paru sesjach woskowych jeździły idealnie pomimo kiepskich warunków ślizgowych na halfpipe. Pierwszy dzień wyłonił już dwóch liderów - Andy Finch wyskakiwał naprawdę wysoko ponad górną krawędź półrury, a triki Nicolasa Mullera były jak zwykle pełne niepowtarzalnego stylu. Kentaro Miyawaki zadziwiał wszystkich swoimi tailgrabami podobnie jak Terje zadziwiał niepowtarzalnymi kombosami. Po dwóch dniach jazdy kwalifikacja zawodników przed finałami wyglądała następująco:

- 1) Nicolas Muller
- 2) Andy Finch
- 3) Terje Hakonsen
- 4) Ross Powers
- 5) Keir Dillon

Oczekując na finały, startujący sportowcy mogli zastosować psychiczne zniszczenie przeciwnika poprzez wykazanie się swoimi wszechstronnymi umiejętnościami w skateparku. Bez wątplenia wśród snowboardowych klimatów, najlepiej na desce z kółkami porusza się Muller, Simmen oraz zaledwie 12 letni talent Luke Mitriani. Finały w halfpipe poruszyły niebo i ziemię w całej europie. Andy Finch okazał się być nie do zatrzymania. Jego 4 metrowe loty do góry nogami z dodatkowymi rotacjami zapewniły mu pewne zwycięstwo w tej edycji TAC.



©The Arctic Challenge 2004, Chris Holter

A



Efekt lepszych lotów uzyskano po nocnej przebudowie całego toru jazdy i przeszkód, tak by loty były bardziej widowiskowe podczas finałów.

Oto końcowe wyniki w konkurencji HALFPIPE:

- 1) Andy Finch
- 2) Steve Fisher
- 3) Risto Mattila
- 4) Terje Hakonsen
- 5) Ross Powers
- 6) Mason Aguirre

Dopełnieniem wielkiego widowiska w północy były rozgrywane dzień później zawody na quaterze. Najlepszy na tej przeszkodzie był Travis Rice uzyskując nie tylko najlepsze noty za wszystkie swoje przejazdy, ale także zdobywając nagrodę za best trick - backside 720. Najwyższy skok wykonał zwycięzca poprzedniej konkurencji Andy Finch, który wzniósł się na ponad 8 metrów. Nie wystarczyło to jednak do strącenia Trávisa z pierwszego miejsca w tej konkurencji. Podwójnego złota dla Fincha nie było, ale i tak pierwsze i drugie miejsce na TAC to spełnienie marzeń nie jednego chłopczyka z deską przywiązaną do nóg.

Reszta wyników z konkurencji Quaterpipe:

- 1) Travis Rice
- 2) Andy Finch
- 3) Terje Hakonsen
- 4) Gian Simmen
- 5) Risto Mattila
- 6) Mason Aguirre
- 7) Fredrik Austbo
- 8) Halvor Lunn

Tak zakończyła się kolejna edycja TAC. Reszta pozostaje milczeniem, a raczej wielkim imprezowaniem, z udziałem kapel rockowych, hip-hopowych etc. Rok 2004 był bardzo owocny w zwody i w naszym kraju i za granicą. Krążą pogłoski, że i w naszym kraju odbędzie się impreza, której nagrodą będzie Ticket To Ride. Tak więc będzie o co powalczyć, dlatego proponujemy zacząć trenować już teraz!

Bill Peter Gates [bpg@redakcja.andegrand.pl]



©The Arctic Challenge 2004, Chris Holter

A



Fingermiejscówki V

A-zine #06, następna miejscówka i oczywiście nowa zawawka. Tym razem prezentujemy kolejną ciekawą konstrukcję z serii grindboxów. Dwa podjazdy, trzy warianty krawędzi do grindowania oraz półka na manuale. Brzmi ciekawie, a więc do roboty!!

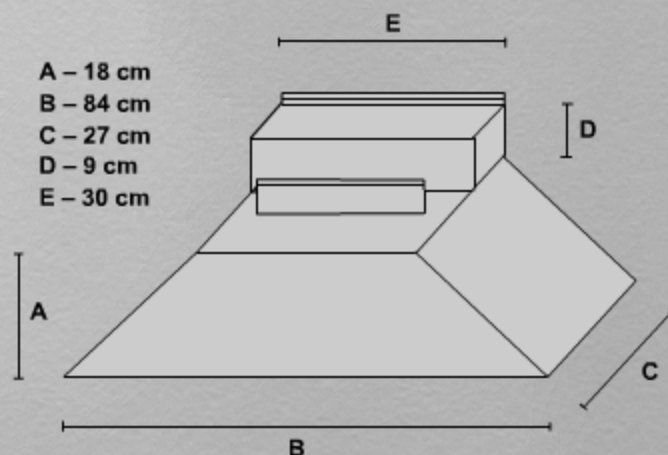
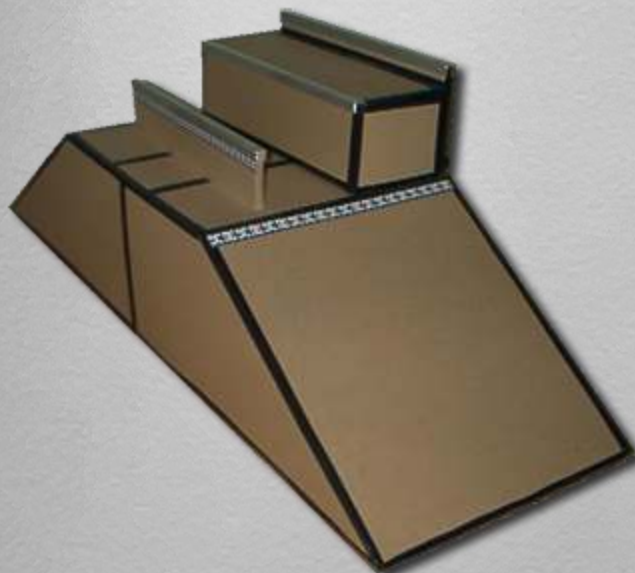
Potrzebujemy:

- oczywiście pudełka kartonowe
- niepotrzebne gazety bądź tego typu papiery
- cieńszy karton do ostatecznego obklejenia konstrukcji

- taśma klejąca (najlepiej szeroka oraz zwykła biurkowa - wąska)
- taśma dwustronnie klejąca
- kolorowa taśma klejąca (np. czarna izolacyjna)
- dość długi metalowy ceownik, ok. 90 cm
- i jak zwykle: ołówek, linijka, nożyczki
- piłka do metalu i pilnik

Pkt 1. Wymiary.

Wymiary jak już pewnie wiecie są jedynie naszymi sprawdzonymi propozycjami. Dlatego oczywiście w miarę swoich potrzeb możecie sobie je dowolnie zmieniać.



TDP

**SUPPA HUSTLER
GO GO CLUB**

www.tdp-krtl.com

TDP KRTL
old school & new school



A



Pkt 2. Podstawa.

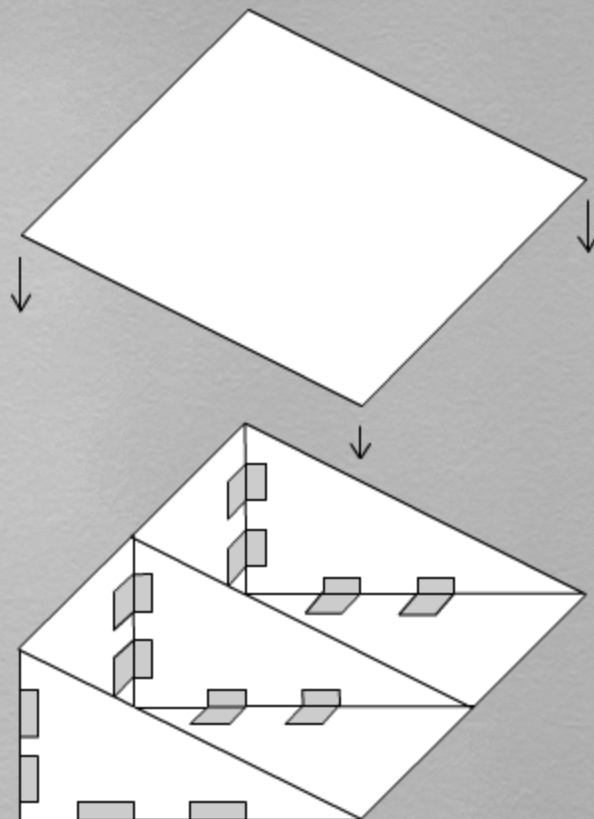
Podstawą, a w zasadzie szkieletem konstrukcji będą dwa kartony: jeden cieńszy, drugi grubszy. A więc, na początek z odpowiednio dobranych pudełek należy przygotować dwa sześciennie elementy o wymiarach: pierwszy: 18x30x8 cm oraz drugi: 18x30x18 cm. Wnętrza pudełek dokładnie wypełnijcie pozginanymi gazetami (lub innymi papierami), w celu wyciszenia dźwięków.

Pkt 3. Podjazdy.

Tym razem wykonujemy tylko dwa podjazdy. Różnica polegać będzie jedynie na tym, iż będą zdecydowanie większe. Z przeznaczonego do budowy grubego kartonu należy wyciąć:

- trzy trójkąty o wymiarach 18x27x32,5 cm
- prostokąt o wymiarach 18x27 cm
- drugi prostokąt o wymiarach 27x27 cm
- i trzeci największy prostokąt o wymiarach 27x32,5 cm

Elementy te należy teraz odpowiednio połączyć. Używamy do tego taśmy klejącej. Ważną rzeczą jest tutaj dokładne wypełnienie środków podjazdów pogiętymi papierami (gazetami). Tłumienie dźwięku przy lądowaniu na zjazdach będzie teraz zdecydowanie wskazane. Połączenie w jedną całość prezentuje rysunek:



A



W taki sposób wykonać należy jeden z podjazdów. Do drugiego zabieramy się w dokładnie taki sam sposób. Należy wyciąć takie same kartonowe elementy, identycznie je złożyć i również wypełnić gazetami.

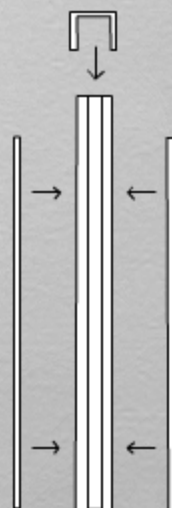
Pkt. 4. Ceowniki

Jak wspomniałem na początku, miejscówka zawiera aż trzy możliwości, tzn. krawędzie do grindowania. Ich cechą wspólną jest wykonanie, różnica natomiast kryje się w wymiarach. Zależnie od grubości wykorzystywanych kartonów należy wyciąć kilka prostokątnych elementów. Następnie połączyć je za pomocą taśmy dwustronnie klejącej. Oprócz tego przy pomocy piłki do metalu ucinamy trzy kawałki ceownika.

Wymiary:

- 1) kilka kartonowych prostokątów 12x30 cm i ceownik 30 cm
- 2) kilka prostokątów 9x30 cm, ceownik 30 cm
- 3) i kilka prostokątów 20x25 cm i ceownik 25 cm

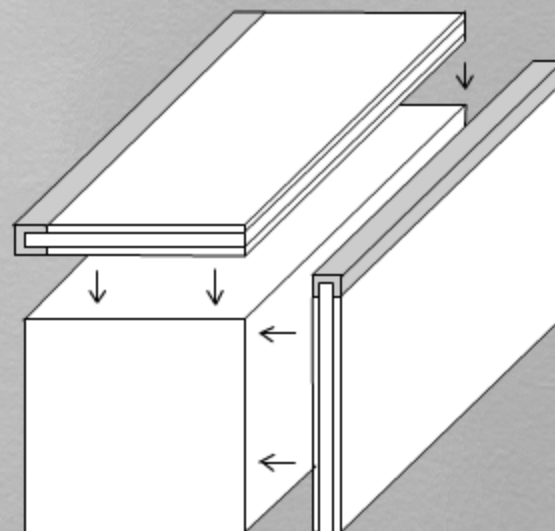
W każdym z trzech elementów, jedną z dłuższych krawędzi doklejonych wzajemnie kartonów obklejamy taśmą dwustronnie klejącą. Następnie nakładamy na to wycięte ceowniki. z



Mamy przygotowane trzy grindowane krawędzie. Jedną z nich (o wymiarach 20x25 cm) posłuży jako wolnostojący murek. Dwie następne wykorzystane będą punkcie następnym.

Pkt. 5. Box

Jak już się pewnie domyślicie teraz należy skonstruować sześcienny boks o wymiarach 9x8 cm (do środka dajemy gazety). Teraz do jednego z boków za pomocą taśmy dwustronnie klejącej doklejamy jeden wcześniej (pkt. 4) wykonany element, do drugiego zaś boku drugi. Prezentuje to rysunek:

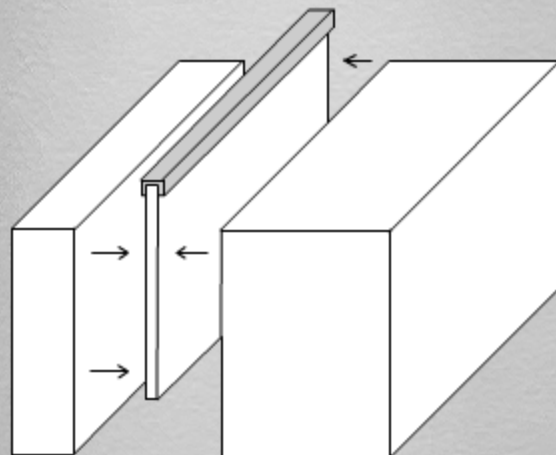


A



Pkt. 6. Łączenie

W pierwszej kolejności należy połączyć ze sobą oba pudełka z podpunktu 2 („podstawa”) oraz jeden element z podpunktu 4 („ceowniki”). Przy doklejaniu należy pamiętać o wystawieniu w górę odpowiedniej części, która potem spełniać będzie funkcję murka, np. 6 cm. Dokładnie pokazuje to rysunek:



Teraz do krótszych boków doklejamy dwa podjazdy. I ostatecznie na górę miejscówki doklejamy wykonany w punkcie 5 box wraz z przymocowanymi wcześniej ceownikami. Wszystkie elementy łączymy za pomocą taśmy dwustronnie klejącej (na powierzchniach stykanych) oraz z zewnątrz możemy dodatkowo użyć zwykłej taśmy klejącej.

Pkt. 7. Wykończenie

Mamy już odpowiednio i solidnie połączone wszystkie wykonane części. Teraz całą konstrukcję obklejamy cieńszym kartonem, a następnie pozostałe połączenia chowamy naklejając w te miejsca kolorową taśmę, np. czarną izolacyjną. Dla lepszego wyglądu ostatecznego proponuję użyć fajnych skateboardowych naklejek,

I w zasadzie to by było na tyle. Konstrukcja prosta, tak więc pracy nie wiele. A jazda jak zawsze rewelacyjna. Naprawdę polecam tą miejscówkę i życzę konkretnej jazdy!!

Maciek Trojanowski
[mtrojanowski@redakcja.andegrand.pl]



A



Footbagowy Poradnik

Mój poradnik zacznę od spraw, które według mnie są bardzo ważne, szczególnie dla amatora, czyli treningów i stylu gry. Jak wszystkim wiadomo każdy robi to inaczej, zdarza się jednak, że nie zawsze prawidłowo. Ten poradnik ma na celu przekazanie Wam części mojej wiedzy i doświadczenia, co za tym idzie, poprawienie techniki, stylu gry, dopasowanie odpowiedniego sprzętu oraz dobre rozplanowanie treningów i początków gry.

Rozpocznę od przedstawienia szanownym czytelnikom sprawy treningów, które sprawiają niektórym wielki problem. Niezależnie od tego ile czasu trenujecie, powinniście zawsze pamiętać o najważniejszym - o rozgrzewce. Minimum kilka minut przed treningiem zawsze powinniście poświęcić na rozciąganie mięśni. Jeżeli to zlekceważycie efekty mogą być bolesne i nieprzyjemne. Mogą wystąpić poważne kontuzje mięśni, stawów kolanowych i skokowych m.in. naderwanie ścięgien, nadciągnięcia więzadeł, zakwasy itd. Nie będę rozpisywał się tu o wszystkich urazach, które mogą wystąpić podczas tego typu gry, ponieważ nie mam na celu odstraszenia Was, wręcz przeciwnie, namawiam do tego wszystkich. Jeżeli dopiero, co postanowiliście regularnie trenować i kształcić się w kierunku gry freestyle, powinniście na samym początku zastosować dosyć ważny element treningu. Polega on na rozpoczęciu ćwiczeń słabszej nogi (flipside), jeżeli macie

sprawniejszą prawą nogę, ćwiczcie lewą nogę i na odwrót. Następnym krokiem nawiązującym do poprzedniego jest rozpoczęcie ćwiczenia tricków od 1 add'u, później 2, 3 itd. Ważne jest, aby wszystko po kolei od początku do końca opanować do perfekcji. Jest to sprawdzona najlepsza metoda nauki freestyle'u i przygotowania do innych dyscyplin.

Kolejną rzeczą, jaką się zajmiemy jest technika gry.



W tym sporcie bardzo ważne jest opanowanie i zgranie z zośką. Jeżeli woreczek będzie Ci uciekał i nie będzie leciał tam gdzie chcesz, zostaną odjęte Ci za to punkty, jednocześnie Twoja gra nie będzie tak płynna i efektowna, na czym na pewno Ci zależy. Więc jak to zrobić, żeby zośka była z Tobą zgrana w 100%? Na początku będziesz musiał się nauczyć łączyć poszczególne tricki i przede wszystkim dużo trenować, nic samo nie

przyjdzie. Niejedni z Was pewnie zastanawiają się, jakiego footbaga wybrać do gry w swoim stopniu zaawansowania. Postaram się Wam pomóc w dobraniu odpowiedniego sprzętu. Od razu mówię, że nie jest to wszystko jedno. Zośka waży 30 lub 50 gramów. Jest wypełniona piaskiem lub granulatami i złożona jest od 4 do ponad 200 paneli, ma to na celu manewrowanie kształtem woreczka, dopasowanie do obiektu odbijającego, szybkości i toru lotu. Idealnie okrągły kształt ma footbag mający równo 32 panele, nie więcej, nie mniej.

A



Dla początkujących polecam 4, 8 lub 12 panelowe footbaga z piaskiem, który znacznie ułatwia łapanie, średnio zaawansowani mogą używać 14 panelowej, profesjonalści zaś 32 panelowej i więcej, zależy, jak komu wygodniej. Nie ma żadnej reguły, która mówiłaby, że nowicjusze grają takimi, zawodowcy innymi itd. Zależy to tylko i wyłącznie od inwencji osoby używającej.

Z nabyciem butów do gry dla zwykłego śmiertelnika jest problem, dużo kosztują i najczęściej trzeba sprowadzać je z zagranicy. Za najbardziej odpowiednie uważa się niektóre typy butów do tenisa tylko i wyłącznie z materiału, w żadnym przypadku nie ze skóry, najlepszymi są Adidasy Rod Laver's lub podobne Adidas Millennium Rod Laver's, Adidas Nastasy bądź Adidas Oracle. Te ostatnie jako jedyne są dostępne w Polsce. Cena takich butów waha się pomiędzy 100zł a 300zł.

Jeżeli nigdzie nie możecie nabyć takich butów, bądź są dla Was za drogie, to w ostateczności mogą być zwykłe tenisówki, popularnie zwane „trampkami”. Czym charakteryzują się buty do gry w zośkę? Mają płaską podeszwę, są lekkie, nie mają „wcięcia” od wewnętrznej strony i mają odpowiednie wiązania.

autor: Łukasz Garstka



A



AirSoftGun

Postaram się krótko przybliżyć pojęcie szeroko pojętej zajawki ASG, czyli co to jest, co jest potrzebne, aby się w to bawić, oraz jak się w to bawić. Air Soft Gun potocznie nazywane pistoletami na kulki. Dokładniej definiując są to pneumatyczne, gładko lufowe repliki broni palnej, kaliber 6 mm, a przez znawców tematu nazywane po prostu airsoftami. Pistolety ASG można podzielić na trzy podstawowe grupy: sprężynowe tzw. pompki, gazowe, oraz elektryczne (AEG).

Modele sprężynowe są najtańsze (cena w okolicach 100 PLN). Zasięg skuteczny wynosi ok. 15-25 m. Największą wadą tej broni jest to, że po każdym strzale trzeba odciągnąć pokrywę zamka i przeładować go.

Kolejna grupa to spluwy gazowe, czyli napędzane tzw. Zielonym Gazem (Green Gas). Zasięg skuteczny tej broni to ok. 20-30m. Pistolety gazowe dzielą się na te z BlowBackiem oraz bez BlowBacka. BlowBack jest to mechanizm odrzucający w tył pokrywę zamka przy każdym strzale, tak jak w prawdziwej broni. Jeżeli chodzi o kwestie techniczne to zżera więcej gazu, jest mniej celny (bo ma większego kopa), ale efekt strzału jest tak fantastyczny, że warto zaopatrzyć się w taki sprzęt, zwłaszcza jako broń boczną do AEG'a. Minusem modeli gazowych jest to, że przy niższych temperaturach ich osiągi znacznie maleją. Cena gazu ok. 60 zeta za litr. Cena gaziaka to 200-500 PLN.

Najpotężniejszą klasą są elektryki (AEG). Jest to broń zazwyczaj automatyczna, zasięg ok. 40 m, a szybkostrzelność porównywalna z oryginałem. Cena broni z tej kategorii waha się w granicach 1000 - 2000 PLN – i to jest jedyny minus. (Fani realizmu mogą narzekać na zbyt pojemne magazynki, ale nie przesadzajmy)

Zaopatrując się w broń warto zwrócić uwagę, aby była wyposażona w system HopUp zwłaszcza przy zakupie pompek. Gaziaki w większości przypadków mają HopUp, a przy elektrykach jest on niemal obowiązkowy. HopUp jest to mały gumowy wypierdek nadający kulce rotację wsteczną, dzięki czemu trajektoria lotu kulki jest bardzo płaska, co w znaczny sposób zwiększa celność broni. Bardziej zaawansowane modele mają opcję regulacji HopUp'u, dzięki czemu można dostosować broń do odpowiedniej amunicji.



A



Pestki. ASG strzela z kulek kal. 6 mm. Kulki różnią się między sobą kolorem i wagą. Zazwyczaj zielone, żółte czasami białe to kulki o masie 0.10 g, niebieskie - 0.12 g, białe (lekko kremowe) - 0.20 g, oliwkowe lub brązowe (kompozyt) - 0.33 g. Wiadomo im cięższa kulka tym jest mniej podatna na wpływ warunków atmosferycznych (wiatr). Jednak nie wszystkie klamki są w stanie sobie poradzić sobie z cięższymi kulkami. Dlatego najlepiej dobrać indywidualnie odpowiednią kulkę do odpowiedniej broni. Spotkałem się również z kulkami świecącymi (które świecą tylko w torebce - lipa), oraz z farbą - te mają tendencje do rozchłapywania się w mechanizmie pistoletu, a nie na celu (także lipa).

Jak się w to bawić? Proste - zbieramy ekipę narwańców z pistoletami, jedziemy do lasu i strzelamy. Przydałby się jeszcze jakiś scenariusz. Oczywiście można grać w gry typu do ostatniej kropli krwi, czyli na polu walki pojawiają się dwie drużyny i wygrywa ta, która do końca przetrwa na polu walki. Jednak w ASG dąży się do jak największego realizmu w grze (niektórzy nawet redukują sobie magazynki tak, aby pojemnością odpowiadały oryginałowi), dlatego najlepiej, gdy przebieg scenariusza gry jest wzorowany bądź stylizowany na jakąś autentyczną operację. Np. akcje sabotażowe, eskorta VIP'a, czy atak na umocnione pozycje wroga. Ludzie zaopatrują się w odpowiednie stroje, wyposażenie, a wszystko po to, aby nadać całej rozgrywce maksymalnie wkręcający klimat. Dokładniejsze zasady rozgrywki są uzgadniane indywidualnie przed każdą grą między graczami.

Na koniec krótko o odzieży ochronnej. W zasadzie jedynym wymogiem są ochronne okulary. Niektórzy gracze preferują dodatkowo maski, hełmy lub ochraniacze na zęby, jednak nie jest to wymagane, chyba, że ganiamy się z mocno podkręconymi AEG'ami. Cóż - pozostaje tylko zaprosić wszystkich na najbliższą grę i życzyć udanych łowów.

**autor: Yarlan
& Palmer-ka XBoard Ex3m Sports School**



A



Haki, karabinki i inne „żelastwo” wspinaczkowe

Z poprzednich odcinków dowiedziałeś się, że najczęściej podczas wspinaczki uczestniczące w niej osoby są związane liną, która służy do asekuracji. Te osoby tworzą zespół wspinaczkowy. Zespoły wspinaczkowe są najczęściej dwuosobowe, choć nie jest to regułą. W warunkach alpejskich i w wyższych górach doskonale sprawdzają się zespoły trzysobowe, tzw. szybkie trójki. Bardzo rzadko jeden zespół tworzą cztery osoby, jeszcze rzadziej – pięć lub więcej. Tak wielkie zespoły, zwane pogardliwie „tramwajami”, są bardzo mało mobilne – na pokonanie ściany potrzebują wielokrotnie więcej czasu, niż zespoły dwuosobowe, czy „szybkie trójki”. Bez względu na wielkość zespołu, osoby go tworzące są nazywane partnerami – choć czasem to słowo ludziom o ciasnych umysłach kojarzy się raczej z seksem, a zwłaszcza z jego jednopłciową odmianą.

Tak więc partnerzy są podczas wspinaczki połączeni trwale liną „na dobre i na złe”. To jednak nie gwarantuje im bezpieczeństwa. Być może widziałeś kiedyś filmy o wspinaczach, kręcone przez sławnych, co wcale nie znaczy, że dobrych reżyserów. Zwykle na takich filmach nie bardzo wiadomo, kto kogo i jak asekuruje, choć jakaś lina płącze się wspinaczom między nogami. Wyobraź sobie taką sytuację w rzeczywistości. Wyobraź sobie, że jeden ze wspinaczy nagle traci równowagę albo popełnia błąd. Spadając, pociąga drugiego w przepaść i potem już tylko grabarze się cieszą.

Logika mówi, że używana przez nich lina powinna zatrzymać ich lot ku śmierci. Czasem pseudofachowcy wspominają coś o tym, że lina zaczepia się o skałę, i wtedy ratuje nieszczęśnikom życie. Szczerze mówiąc, przez ponad 20 lat wspinania się tylko jeden raz widziałem taki przypadek, i to w skałkach Jury Krakowsko – Częstochowskiej. W górach – nigdy. Trzeba więc jakoś tę linę połączyć ze skałą. Przywiązać nie można, bo wówczas przemieszczanie się wspinaczy byłoby niemożliwe. Przydałyby się jakieś kółka, podobne do tzw. przelotek na wędce. Natura nie wyposaża jednak skał w takie przelotowe kółka, przez które można by przewlec asekurującą linę. Jedynie skałki jurajskie mają czasem takie „uszy” przez które można przeciągnąć linę. W innych skałach trzeba takie kółka po prostu samodzielnie zamocować. Jak to zrobić? Żadna skała nie stanowi idealnego monolitu. Przecinają ją mniej lub bardziej liczne pęknięcia i szczeliny. One służą do mocowania przelotowych kółek, zwanych po prostu przelotami.



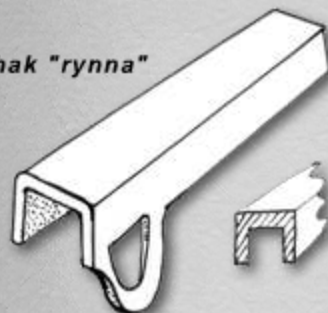


A



Dawniej w szczeliny skalne wbijano specjalne sztabki metalowe z uchem. Nazwano je hakami (zob. rys). Ile jest rodzajów haków, prawdopodobnie nikt nie wie. Lata ewolucji powodowały ich kolejne modyfikacje, aż w końcu niemal zupełnie zrezygnowano z ich używania, na rzecz tzw. kostek.

hak "rynna"



hak "łyżka"
t-kształtny



hak "płytkówka"
i-kształtny



hak "falka" v-kształtny

Początkowo haki były wielkie i ciężkie. Wbijano je najczęściej, z wielkim mazołem, na stałe. W Polsce nazywano je „klincolami”. Każdy taki hak miał spore kute kółko, przez które przeciągano linę. Potem pojawiły się karabinki, dzięki którym linę można było bardzo szybko przypiąć do haka, i równie szybko ją, w razie potrzeby, odpiąć. Z czasem klincole zastąpiono hakami lżejszymi, które łatwiej było wbić. Łatwiej było je usunąć (wybić) po użyciu – haki kosztowały i pozostawianie ich na pastwę losu byłoby wyrzucaniem pieniędzy w błoto.

Haki dzielą się w zasadzie na dwa podstawowe rodzaje. Starsze modele (do dziś nadal używane) są wykonane z dość miękkiego stopu żelaza i mają formę klinowej sztabki. Najpopularniejsze z nich są różnego rodzaju „łyżki” i „płytkówki”. Zasada ich pracy była prosta – wbijany hak „układał się” w szczelinie, niemal trwale klinując się w niej.

Potem wymyślono haki U-kształtne i V-kształtne. Wykonywano je ze sprężystego metalu. Ich kształt powodował, że podczas wbijania ścianki haka rozchylały się, przyczyniając się do jeszcze trwalszego połączenia ze skałą.

Dziś haki według wielu wspinaczy stanowią relikty minionej epoki. Zamiast nich stosuje się wykonywane ze stopów lekkich (ale bardzo wytrzymałych) tzw. kostki, które po prostu klinuje się w szczelinach skalnych, bez potrzeby ich wbijania. Najprostszą kostką jest tzw. stoper (zob. rys). Jest to ostrosłup ścięty, który po odpowiednim osadzeniu w szczelinie działa jak klin. Przeciągnięta przez wywiercone w nim otwory linka umożliwia zamocowanie do niego za pomocą karabinka liny asekuracyjnej. Aby wyrwać dobrze osadzony stoper w kierunku jego krótszej podstawy,

trzeba doprowadzić do jego zniszczenia, a to wymaga ogromnych sił. W drugą stronę można go dość łatwo wypchnąć nawet gołymi palcami. Inne kostki mają bardzo wymyślne kształty, pozwalające na lepsze dopasowanie ich do szczelin skalnych i pewniejsze osadzenie, niż stoperów. Każdy rodzaj kostek (a jest ich co najmniej kilkanaście), jest wytwarzany w różnych gabarytach. Wszystkie kostki mają jedną wspólną cechę – klinowato zbiegające się ścianki. Najmniejsze są wielkości paznokcia, największe – bardzo dużej pięści. Wspinacz ma więc możliwość najbardziej optymalnego doboru kostek do kształtu i wymiarów szczeliny, co ma niebagatelne znaczenie dla bezpieczeństwa wspinaczki.

W następnych numerach:

- Niebezpieczeństwa czyhające na wspinacza.
- Asekuracja, czyli o metodach unikania śmierci podczas wspinaczki.
- Jak się wspiąć?
- Wspinaczka zimowa.

Ryszard Jakubowski



kostka
"hex"



kostka
"roks" (rock)



kostka
"stoper"



kostka
"kamlok"
(camlock)

Mniej więcej 20 lat temu pojawiły się w użyciu kostki o zmiennej wielkości. Nazywane są friendami (friend = przyjaciel). Składają się one z dwóch szczęk rozpieranych mocną sprężyną, co umożliwia używanie tych samych kostek zarówno w wąskich, jak i w szerszych szczelinach.

A



Mont Blanc - wcale nie taki bezpieczny jak się powszechnie uważa.

Mont Blanc (4810 m n.p.m.) przyciąga wielu alpinistów, którzy pragną stanąć na najwyższym szczycie Europy. Zdobyty ponad 200 lat temu, ciągle cieszy się ogromną popularnością. Mimo ogólnej opinii, nie jest to góra ani bezpieczna, ani – szczególnie w złych warunkach – łatwa do zdobycia. Na każdej z tras wejściowych istnieje bowiem ryzyko zejścia lawin kamiennych i lodowych, a zbocza poprzecinane są szczelinami.

Szczególnie niebezpieczne podczas wspinaczki na „Białą Górę” są częste załamania pogody i związana z nimi możliwość zgubienia drogi na wielkich śnieżnych przestrzeniach. Wejście na Mont Blanc wymaga poza umiejętnością poruszania się w terenie wysokogórskim i lodowcowym, dobrego przygotowania kondycyjnego i zdobycia odpowiedniej aklimatyzacji. Dlatego próbę zdobycia najwyższego szczytu Alp, warto poprzedzić działalnością na nieco niższych i łatwiejszych wierzchołkach. Pamiętajmy, że to właśnie do Mont Blanc, należy światowy „rekord” w pochłonięciu istnień ludzkich, podaje się przedział od 5000 do 8000 osób. Góra jednak kusi....

Uczestnicy wyprawy na Mont Blanc dojechali do Chamonix, po czym o oddalonym o kilkanaście kilometrów Montroc (1400 m n.p.m.) założyli bazę. Przyszła pora na kilkudniową aklimatyzację i przygotowania do zdobycia wierzchołka Europy. Ważne w tych przygotowaniach było dobre opanowanie chodzenia w uprząży i rakach,

w szczególności na lodowcach.

Les Houches (1008 m n.p.m.), fot. H. Cirocki



15 osób, z których składała się grupa, zostało podzielone na 3 zespoły. Z Montroc zjechali do Les Houches (1000 m n.p.m.) i z tego miejsca o godz. 8 rano, z ważącymi po 20 kg plecakami, rozpoczęli marsz na szczyt. Pierwsza część trasy prowadziła przez las, po ok. 3 godzinach udaje się dotrzeć do schroniska Chalette. Po krótkim odpoczynku kolejnym celem w I etapie jest schronisko Lenid d'Aigle (2400 m n.p.m.). Ok. godz. 15 zespół dociera do schroniska Lenid d'Aigle, pora na krótki odpoczynek. Do końca I etapu pozostało jeszcze 300 m, pora więc ruszać w drogę. Ok. godz. 18 I etap zostaje osiągnięty - wysokość 2700 m. n.p.m. Na tej wysokości swój początek ma lodowiec de la Griaiz, jest tu także stary barak, który zespół wykorzysta do noclegu.

A



nocleg I - Barague forestiere (2700 m. n.p.m.)
przez schronisko de Tete Rousse (3167m.
n.p.m.), fot. H. Cirocki



Ok. 3 w nocy pora rozpocząć drugi dzień
wędrowki na szczyt. 2 godziny drogi i schronisko
de Tete Rousse (3167 m. n.p.m.) zostaje
osiągnięte. Z metra na metr wzrasta trudność
szlaku,

aby bezpiecznie pokonać kilkudziesięciu metrowy
żleb, zespół zostaje zmuszony do założenia
poręczówki. Po pokonaniu przeszkody trasa wbrew
pozorem staje się jeszcze bardziej niebezpieczna, ze
względu na duże zagrożenie zejścia kamiennej lawiny.
Ten trudny odcinek zespół pokonuje granią Gouter i po
3 godzinach dociera do schroniska Gouter (3817 m.
n.p.m.). Tu zostaje stworzony dalszy plan, którego
celem jest dotarcie do schronu Vallot (4362 m n.p.m.)

schronisko Vallot (4362 m n.p.m.), fot. H.
Cirocki



Trasa wiedzie poprzez śnieżny grzbiet, dodatkowo
prowadzi przez szczyt Dome du Gouter (4304 m.
n.p.m.) - pierwszy czterotysięcznik podczas tej
wyprawy zostaje zdobyty.

A



Teraz zespół schodzi na przełęcz Col du Dome (4237 m. n.p.m.), z tego miejsca dalsze podejście pod górę rozpoczyna granią Bosses. O godz. 18, po dotarciu do schronu Vallot, kończy się II etap. Z tego miejsca na szczyt pozostało już tylko ok. 2 godzin wspinaczki. Atak na szczyt odbywa się śnieżną granią, na której znajdują się kopy Grande i Petite Bosse (4513 m. n.p.m.). Jest to bardzo niebezpieczny odcinek, dlatego należy do pokonać na linii asekuracyjnej, w czteroosobowych zespołach. Po kilkudziesięciu minutach zespół dociera do skał Tournette (4677 m. n.p.m.), ostatnie metry na szczyt nie sprawiają już uczestnikom poważniejszych problemów. Ok. godziny 12 „Biała Góra” zostaje zdobyta!!

Jednak osiągnięcie szczytu to dopiero połowa sukcesu, najwięcej osób ginie właśnie podczas zejścia. Po godzinnym odpoczynku pora wracać do bazy. Po osiągnięciu przełęczy Col du Dome zespół skręcił na lodowiec Bussons. Od tego miejsca należało znacznie zwiększyć koncentrację, ponieważ każdy nieuważny krok mógł się zakończyć wpadnięciem w szczelinę. Mimo asekuracji podczas pokonywania szczelin, przy dojściu do szerszej uczestnicy tej wyprawy podejmowali słusne decyzje i obchodzili te najniebezpieczniejsze.

Po bezpiecznym zejściu z lodowca można już odetchnąć, popakować sprzęt i zejść do Chamonix, gdzie już oczekuje autobus.

Paweł Woronik [pworonik@redakcja.andegrand.pl]

szczyt Dome du Gouter (4304 m n.p.m.), fot. ze zbiorów H. Cirockiego



A



Method Man - "Tical 0 : The Pequel"

Mówi się, że z rodziną najlepiej wychodzi się na zdjęciach. Ale jeżeli jest to muzyczna rodzina znana od bieguna do bieguna, robiąca rap na najwyższym poziomie, a w jej skład wchodzi 10 szalonych i bardzo utalentowanych osób, wówczas przynależność do niej to prestiż i marzenie wielu.

Członków Wu-Tang nie trzeba przedstawiać nikomu, kto ma w sercu rap, zaś w domu muzyczne kanały czy Internet. Nie wszyscy ich lubią, ale wszyscy ich znają. Jest to bowiem żywa legenda hip-hopu, a cały team, jak i każdy jego członek z osobna, to swoiste autorytety, bez których dzisiaj hip-hop wyglądałby zupełnie inaczej. Rodzina Wu to hardcore'owy skład, wszyscy pochodzą z Nowego Jorku, większość ma za sobą odsiadkę lub właśnie siedzi (ale to info to chyba żadne zaskoczenie?). Mówi się też, że niekwestionowanym przywódcą składu jest Method Man. Niewątpliwie jest najpopularniejszym i najbardziej rozpoznawalnym członkiem rodziny, ale czy jest jej liderem to już kwestia dyskusyjna. Faktem jest, że wyszła właśnie jego trzecia solowa płyta, która na pewno namiesza na muzycznym rynku.

Method Man (znany również jako Johnny Blaze) naprawdę nazywa się Clifford Smith. Wychował się w Shaolin (Staten Island), gdzie już w dość młodym wieku bez reszty pochłonęła go ulica. Wstąpił do gangu i na jego rzecz rzucił szkołę,

czego podobno bardzo żałuje do tej pory. W końcu zajął się też muzyką i podejrzewam, że z kolei tego wyboru żałować nie będzie nigdy. Oprócz udzielania się na wszystkich płytach Wu-Tang, jak i krążkach jej poszczególnych członków, dla rozrywki grywa w teledyskach, serialach i filmach (kto nie widział żadnej części "How High", w te pędy do wypożyczalni!). Tu z kolei przemawiać mogą jego atuty dotyczące wyglądu :). Clifford wydał także do tej pory dwie solówki: w 1994 roku "Tical" (to jak do tej pory najlepiej sprzedający się album członka Wu), zaś w 1998 roku "Tical 2000 : Judgement Day". Poza tym skumał się z Redmanem, odjechany duet wydał wspólnie album "Blackout!". Ale Method na tym nie poprzestał. Mamy rok 2004, mamy album "Tical 0 : The Pequel".

To jedna z tych płyt, która będzie albo wychwalana, albo krytykowana. Ja mam do zarzucenia niewiele, skupmy się raczej na plusach. Przede wszystkim zajebista wręcz muzyka. Podkłady twarde, bardzo różnorodne, każdy z nich oparty na mocnym samplu (niektóre brzmią bardzo znajomo, aj!), w tle podczepione rozmaite dźwięki, od gitary i perkusji, poprzez elektroniczne akcenty, dla mnie jak z pokładu statku kosmicznego... :) (vide kawałek "Who Ya Rollin Wit"). Każdy kawałek, dosłownie każdy nadaje się na imprezę, choć nie są to żadne baunsowe hity.

A



Za stronę muzyczną odpowiedzialni są: tradycyjnie już RZA, ale także No I.D., Quran, Megahertz, Punch oraz P.Diddy (kawałek z Missy Elliot). Poza tym na płycie multum gości, ale nie każdy featuring jest pozytywny dla utworu. I tak na przykład irytujące O OŁ Ludacrisa na końcu większości wersów (rymujące się notabene do tytułu "Rodeo") mnie niezupełnie przypada do gustu. Bardzo dobry za to kawałek z Missy, która wniosła wiele od siebie, rewelacyjne bębny, a także u nas tzw. cykacze :), zaś w refrenie oczywiście "...all ya hands up like nigga...", czyli stanie w miejscu niewskazane :). Z kolei zupełnie polewkowy i dobry kawałek z Redmanem i Snoop Dogiem. Chłopaki usprawiedliwiają swoje niecenzuralne teksty o panienkach słowami "we just some dogs", a najlepszy ziomek Methoda kwituje dosłownie: "Redman is hungry" :). Ja jednak absolutnie stawiam na "Act Right" i "Tease" ze słodką Chinky w refrenie, a także ciekawą damsko-męską polemikę. Zresztą opisywanie każdego kawałka nie ma sensu, tej płyty trzeba po prostu posłuchać. Każdy utwór jest bowiem inny i ma coś w sobie. Zachęcić może dodatkowo wypuszczony już singiel i teledysk z Bustą (zwróćcie uwagę na zbiegające oko, zagadka brzmi: w którym teledysku MM już z takim występował? hehe).

Jak zapewne zauważyliście, ja zdecydowanie zaliczam się do grona osób chwalcących płytę.

Dla mnie to krążek, do którego wraca się wiele razy, dźwięki z niego długo chodzą po głowie i mimowolnie nuci się je pod nosem. Spróbujcie sami, może Was też tak zaintryguje kolejna Wu-płyta.

Kidada [kidada@redakcja.andegrand.pl]

tracklista:

1. Intro feat. RZA
2. The Prequel
3. Say What feat. Missy Elliott / P. Diddy
4. What's Happenin' feat. Busta Rhymes
5. The Motto
6. We Some Dogs feat. Redman / Snoop Dogg
7. The Turn feat. Raekwon
8. Tease feat. Chinky
9. Rodeo feat. Ludacris
10. Baby Come on feat. Kardinal Offishall
11. Who Ya Rollin Wit feat. Streetlife
12. Never Hold Back feat. Saukrates / E3
13. The Show
14. Act Right
15. Afterparty feat. Ghostface Killah
16. Crooked Letter I feat. Streetlife
17. Ridin' for Outro feat. Black Ice



A



Emigrant z Antypodów

W Polsce mało kto wie o istnieniu człowieka, z którym miałem przyjemność rozmawiać. Na Zachodzie jest on znany w świecie muzyki technicznej jako „Voiteck”, „Td5”, a ostatnio również jako „Meccano”. Wydał on swoje płyty w takich wytwórniach, jak brytyjski „Primate”, „Off The Wall” czy „Bush”; niemiecki „HartHouse”; amerykański „Plug Research”, „High Octane” oraz „Kne’ Deep”. Naprawdę nazywa się Voiteck Andersen, ale za swojej wczesnej młodości w Polsce nazywał się Wojtek Szlachcic. Stał się polskim Australijczykiem, czego wcale nie ukrywa. Nie ukrył również swoich tajemnic związanych ze swoją działalnością zarówno na australijskiej scenie muzyki technicznej, jak i w jej światowych ryzach.

Redakcja: Przedstaw się proszę i powiedz kilka słów o sobie.

Wojtek – znany również jako Voiteck w Australii. Urodzony w Polsce. Przyjechałem do Australii, gdy miałem jedenaście lat. Zaczęło się to tak, że nie mówiłem po angielsku i słuchałem sporo różnej muzyki. Podobała mi się już ona w Polsce, ale jeszcze nie wiedziałem, jak bardzo będzie mi się podobać breakdancing, electro i hip hop. Szybko zrobił się ze mnie bboy w Australii. Nastawiło mnie to wszystko do całego świata muzycznego, do płyt, do turntables – hip hop – później również graffiti, rapping i w końcu zajęcie się własną produkcją.



Odkryłem magię muzyki technicznej w jednym z australijskich rozgłośni radiowych w 1990 roku. Rozpoczęło się to od słuchania nagrań Aphex Twin czy Underground Resistance, a później przyszła pora na Jeff Mills i Roberta Hood’a. Przez parę lat w moim życiu zagościły również twuprocentowe brzmienia z Detroit.

Red.: Gdzie dokładnie mieszkasz oraz jaki styl preferujesz – grasz?

Mieszkam w Melbourne, gdzie gram na żywo ze sprzętu lub też mixuje płyty. Jeżeli jest dobrze, to gram podczas czterech imprez w jednym tygodniu. Mój styl jest trudno określić. Nazywa się on po prostu „truck driven future funk”, który reprezentuje też poprzez moją wytwórnię płytową – Truck Music. Gram dużo różnych rzeczy naraz.



A



To jestem właśnie ja – Voiteck w swoim elemencie. Lubie iść do góry, w bok, na dół i dalej na dół, i z powrotem do góry. Gram bardzo funky i kolorowo. Lubie kolory – nowe dźwięki, „cutting edge”. Lubie eksperymentować i pchać siebie do przodu. Ludzie mówią, że gram dość intensywnie, ale ja to widzę jako elektroniczne - techniczne electro.

Red.: Od kiedy zafascynowała Ciebie muzyka elektroniczna? Jaka była tego przyczyna, co Ciebie do niej wciągnęło?

Słuchaj – mnie ona wciągnęła przez te nowe dźwięki, poprzez dynamikę tych automatów perkusyjnych, które generowały beatsy i jeszcze więcej beatów. Wpłynęło na to również moje zafascynowanie brzmieniami funk, hip hop.

Red.: Powiedz co dla Ciebie oznacza ta muzyka?

Ta muzyka jest moim życiem. Żeby być zawodowym muzykiem elektronicznym w Australii, trzeba być bardzo szalonym człowiekiem. Tu jest tylko szesnaście milionów ludzi i nie każdy słucha takiej akurat muzyki. Na dodatek jesteśmy bardzo daleko od reszty świata. Ale za to mamy największy wpływ na wszystko, co jest związane z tą muzyką, dlatego że mamy Europę po jednej i USA po drugiej stronie.

Red.: Kiedy i w jakim klubie pierwszy raz zagrałeś?

To było w Melbourne na przełomie lat 1994/1995.



Zacząłem wtedy iść ostro, grając live acts, bo było za ciężko się przebić jako dj. W owym czasie grało garstka ludzi, ale bardzo rzadko – raz, na dwa, trzy czy cztery miesiące! Więc zacząłem grać, ile mogłem – również jako dj. Działo się wtedy bez przerwy, jak robili to Rock'n'Rollowscy. Tym samym zmieniłem ówczesną scenę i zaszczyliłem bakcyła ludziom i zaczęło się to

szybko rozwijać. I tak jest po dzisiaj.

Red.: Ciekawi mnie jak jest ukształtowana scena muzyki elektronicznej w Australii.

Tutaj jest wspaniale, tylko że jest jeszcze nam daleko do reszty świata. Fakt, że ciągle grają w Melbourne znani dj'e z całego świata. Z innymi miastami sprawa wygląda trochę inaczej. Jednakże Sydney i Perth są również dosyć mocne w tej kwestii. W Melbourne dominuje europejskie techno i house, trochę brzmień deep oraz amerykańskiej muzyki. Również mocna jest scena drum'n'bass, hip hop czy electro, bo odbywa się wiele imprez, na których bawi się nawet dwadzieścia sześć tysięcy ludzi!!

Red.: Jak patrzę na Twoją dyskografię, to mnie wzrok boli z niedowierzania. Aż tyle rzeczy wydałeś? To niesamowite!

A



Jak rozpoczynałem produkowane własnych brzmień, to w Australii nie istniały również żadne podstawy pod to, żadne wytwórnie etc. Musiałem się zabrać za swoją tłocznię, żeby wydostać się na świat. I jakoś mi się to udało. Mam również dużo materiałów - nie wydanej muzyki na półkach w moim domu.

Red.: Jeżeli tworzysz muzykę, to ktoś lub też coś musi Ciebie zainspirować. Jak to było w przypadku Voiteck'a?

Niestety nie było w domu moich rodziców pianina lub też płyt w muzykę. Musiałem do tego sam dojść, sam znaleźć inspirację. I tak dalej jest. Zawsze będę kupować płyty winylowe, kompaktki lub też pożyczać je od znajomych, bo to jest moje życie.

Red.: Czy Twoim zdaniem muzyka elektroniczna idzie dobrą drogą, tzn. czy się ona rozwija?

Z tego co ja słyszę na co dzień, to rozwija się ona tak szybko, że jest bardzo łatwo się w tym wszystkim pogubić, zwłaszcza jeżeli bierzemy pod uwagę scenę underground'ową, co jest związane z wielką ilością wydawanych nowych płyt, nowych brzmień. Czasami od tego wszystkiego aż głowa boli.

Red.: Czy wydawanie własnym symplem materiałów w Australii jest rzeczą prostą czy też potrzebowałeś przełamać pewne bariery, które to utrudniały?

Musiałem przez to wszystko przejść sam, bo nikt na początku nie był w ogóle zainteresowany niezależnością w całej jej okazałości. Wszystko to, co mi było potrzebne do wydawania swojego materiału, podpatrywałem i nauczyłem się analizując scenę w Detroit. Wszyscy znani z tego miasta tak właśnie zrobili - na pierwszym miejscu postawili oni na swoją niezależność. I to właśnie spowodowało, że oni przełamali się co do reszty świata. A szczerze przyznam, że to nie jest takie łatwe w Australii.

Red.: Czy przy produkcji swoich nagrań używasz tylko sprzętu muzycznego, czy też może wspierasz się za pomocą komputera?

Od niedawna zacząłem się bawić komputerem, bo to stało się niesamowite. Wcześniej używałem analogowego sprzętu, a później trochę digital - sampling, jakieś automaty perkusyjne chociażby Sp 1200 albo Mpc 2000. A teraz już wiem dokładnie, co chce od tych komputerów i one potrafią zrobić to, co w zasadzie mogę sobie tylko wymyślić!!

Red.: Czy Twoje dwa labele zajmują się również promocją młodych, zdolnych producentów muzyki technicznej?

To jest jednym z moich głównych celów, ale na razie mogę pomóc tylko sobie. Jednakże wytwórnia „Electruck” jest skierowana w tym kierunku, szczególnie na brzmienia z San Francisco, Los Angeles i oczywiście Melbourne. Poznałem dużo ciekawych ludzi, jak grałem w Usa i Kanadzie.

Byli to przeważnie ci, których chciałem poznać. A tutaj w Australii próbuje trzymać się ze wszystkimi i pomagać komu tylko mogę. W tej chwili organizuje noc „Struckture” w Melbourne raz na miesiąc dla nowych talentów. Podczas tej balangi bawi się zawsze z kilkaset ludzi i to jest dość obiecujące.

Red.: Czy Oprócz grania liveact'ów lub też mixowania płyt zajmujesz się w życiu czymś dodatkowym?

Oprócz organizowania nocy „Struckture”, prowadzenia moich wytwórni, zajmowanie się ogólnie pojętą promocją i managmentem dla siebie oraz nagrywania nowych produkcji, to zajmuje się również wszystkim od skateboarding po graffiti.

Red.: Masz jakieś dalekie myśli dotyczące planów na przyszłość?

Tylko muzyka!!! Ale zawsze iść z nią do przodu!

rozmawiał Marcin Niewęglowski [tonique@redakcja.andegrand.pl]



A



Tede "Notes"

Kolejna, jak sam tytuł wskazuje – trzecia już płyta tego znakomitego wykonawcy. Tede jest dla wielu bardzo kontrowersyjny. Jedni go lubią, inni nienawidzą. Ale jedno jest pewne, bez tego człowieka Polski hip-hop wyglądałby zupełnie inaczej.

Jako jeden z pierwszych w swoich utworach otwarcie zaczął mówić o kasie i nie wstydził się tego, że chce kasę. Trzecia płyta jest inna niż poprzednia i to jest dobre. Z każdą produkcją Tedzik pokazuje nam coś nowego, a zarazem coś dobrego. W czasach, kiedy każdy marzy o tym żeby bit na płytę zrobił mu ktoś sławny Tedzik poszedł w innym kierunku i zaprosił na swoją płytę wielu nieznanych, lub mało znanych twórców. A więc obok takich gwiazd jak OSTR, Ośka, Magiera, czy sam Tedzik usłyszymy „młodzież”, czyli między innymi – Berd, Sushi czy np. Mateo. Myślę, że dzięki temu płyta zyskała świeżość muzyczną. Bo nieraz już mamy dość tych starych, oklepnych bitów robionych przez tych samych ludzi.

Płyty w zasadzie nie powinno się oceniać, ponieważ sama osoba Tedefa sprawia, że powinna być ona oceniona wysoko. Dlaczego? Bo jest inny niż wszyscy, bo nie boi się mówić prawdy prosto w twarz, nie boi się krytyki nagrywając z Natalią Kukulską. Bo nie boi się wyśmiać wielu „znakomitych” wykonawców hip-hopu



którzy ostatnio opanowali rynek. Przesłuchacie płytę to będziecie wiedzieli o co biega. Na płycie znajdziecie wielu wspaniałych mc, między innymi – CNE, WSZ, Numer czy Kołcz.

Które utwory według mnie są godne polecenia? Na pewno trzeci utwór, gdyż w ciekawy sposób wplątano w to wszystko Zdzisławę Sośnicką.

A



Następnym utworem według mnie ciekawym i nie typowym jeśli chodzi o Tedego jest kawałek nr 7 z Kolczem, dlaczego jest nietypowy? Bo Tedzik który zawsze słynął z tego że szaleją za nim kobiety nagle śpiewa, że w zasadzie to go to już nie interesuje, że chciałby się ustatkować. Ciekawe, ale czy prawdziwe? Sami sobie rozkminacie ;-). To dwa najciekawsze kawałki według mnie, ale myślę, że cała płyta jest godna uwagi i polecenia, więc jeśli jeszcze jej nie macie to proponuję się udać do sklepu i ją nabyć. Chociażby po to, aby wiedzieć, że można wciąż wymyślać nowe tematy, a stare przedstawiać w nowym, innym świetle.

Z utęsknieniem czekam już na następną płytę Tedzika podziwiając produkcję pod nazwą Notes. Mam nadzieję że następna produkcja, która wyjdzie spod szyldu Wielkie Jo! będzie równie ciekawa, świeża i inna niż wszystkie produkcje które ostatnio zalewają nasz rynek muzyczny. Tedef jako jeden z nielicznych ma siłę i chęć, aby temu się przeciwstawić i zrobić coś nowego i innego.

Jaszczur [jaszczur@redakcja.andegrand.pl]

Tracklista:

1. *Ja mój walkman i mój notes*
2. *T.D.F*
3. *Jak żyć? Feat. Zdzisława Sośnicka*
4. *Zazdrość II*
5. *Sukces*
6. *Robie Rap*
7. *Wiem, Wiem feat. Kolcz*
8. *Oblęd*
9. *Klaszcz! (Tedunio Wieeesz)*
10. *Zajaowka Kipi feat. CNE*
11. *Harlekin (EEE-OOO)*
12. *Merchezet S600 feat. Kolcz, Kielbasa, Osa*
13. *Abonent feat. Numer Raz*
14. *Kochanie*
15. *Ekipa Wielkie Jo!*

A



Lubuski Klasing, czyli Drogo i Hobbystycznie

La Musique – zawodowy selekcjoner. Nie ludzi, a brzmień, które zawsze słyszy w wymiarach nieosiągalnych nawet przez samego Einstein'a. Legz – abstynent wszelkiej (chemicznej) materii, kierowca o dużym poczuciu sentymentu do Wielkiej Brytanii, na dodatek wirtuoz kulinarno - muzyczny, którego domowy fartuch jest zawsze zabrudzony przez męskie i damskie odciski ich wokalnych pozostałości z analogowej płyty z wczorajszej imprezy. Muaddib – zmora studentów podczas powszednich dni, a podczas weekendu – ich największy relaksacyjny fotograficzny wizjoner, który brzmieniami retro - ludowymi wprowadza ich w główne sedno jego punktu widzenia – 100% synestezyk To właśnie ta trójka tworzy trzon lubuskiej formacji Twistedlegz, która prężnie działa w środkowo- naodrzańskiej Zielona Górze.

Red.: W tym roku świętujecie trzecie urodziny Waszej formacji Twistedlegz. Wasza działalność nierozłącznie jest związana z mało znanymi, zachodnimi ziemiami lubuskimi. Mało gdziekolwiek można się dowiedzieć o tamtejszej scenie muzyki elektronicznej. Opowiedźcie więc jak to wszystko się zaczęło, że zaistnieliście.

LEGZ: Na początku był chyba Łukasz (La Musique – przyp. M.N) i jego fascynacja wesołym, stricte tanecznym housem. Cztery lata temu Łukasz pocinał house'y z CD w knajpie Route66, która wkrótce miała okazać się dla nas bardzo ważnym miejscem



pierwszych naszych imprezek z winylami. Ja wcześniej próbowałem robić imprezy z muzyką elektroniczną u siebie w Świebodzinie. Początki tego były dosyć obiecujące, ale niestety imprezę na własne życzenie zarżnęli właściciele dyskoteki, w której to robiłem. Potem to była już lawina niekontrolowanych wydarzeń – pierwsze deki, przemykane z Berlina, pierwsze płyty, pierwsze imprezy z winylami i pierwsze wyjazdy gościnne na Śląsk.

MUADDIB: Powiedz mi, w jaki sposób można się dowiedzieć o jakichkolwiek rejonach sceny elektronicznej w Polsce?) Jeśli nie grasz imprez,

A



albo nie jeździsz, to nie masz szansy wiedzieć co, kto, gdzie i jak. Oczywiście jest Internet - dla mnie podstawowe źródło informacji, ale tylko nieliczni dj'e i grupy-kolektywy, które tworzą, mają swoją stronę www, a info jeśli jest, to raczej pobieżne i ograniczające się do nazwy imprezy, daty i dj'e którzy grają. Poza tym jeśli są informacje w Internecie to bardzo zdezaktualizowane, ale to na marginesie. Wracając do pytania, to rok 2003 był dla mnie początkiem z Twistedlegz, jak również w ogóle ze sceną djską. Bardzo długo czekałem na ten moment - mniej więcej od pierwszego roku studiów, czyli od momentu, w którym postanowiłem kupić gramofony i zacząć grać imprezy. Najśmieszniejsze jest w tym to, że zupełnie zapomniałem w tym wszystkim, że trzeba mieć płyty :). Tak więc pewnego dnia zadzwonił do mnie Łukasz i zaproponował współpracę. Później na którejś z pierwszych wspólnych imprez poznałem Bartka (Legz) i od tej pory, jak nieskromnie uważam, mam zaszczyt współtworzyć najlepszy kolektyw djski na ziemiach lubuskich :).

LA MUSIQUE: Początki były w naszym przypadku nietatwe, ale też niezbyt trudne. Sami uczyliśmy się miksować (tutaj utrudnienia pojawiły się ze strony producenta gramofonów - firmy Reloop. W instrukcji nie było słowa o tym, że na tych gramofonach grać się za bardzo nie da :)). Z tym jakoś sobie poradziliśmy. Potem zupełnie przypadkiem spotkałem na IRC'u (na kanale #housemusique, który założyłem, aby móc spokojnie porozmawiać z koleżanką :)) przedstawiciele tamtejszej sceny house na czele z dj Pulpem.

Szybko przeszliśmy od słów do czynów i nawiązaliśmy obustronną współpracę, która przede wszystkim pozwoliła nam uwierzyć w siebie i nauczyć się grać na technicsach. Zmieniliśmy sprzęt i zaczęliśmy organizować imprezy w Zielonej Górze własnymi siłami



Red.: Wspomnieliście o dj'u Pulp (jeden z najdłużej grających dj'ów w Polsce - przp. M.N), który jest nierozernie związany z Waszą formacją. To on pozwolił Wam na szersze rozwinięcie swoich skrzydeł?

MUADDIB: Niech o tym opowiedzą chłopaki, a ja z przyjemnością posłucham.

A



LEGZ: Owszem, parę naprawdę niezapomnianych imprez graliśmy właśnie u jego boku – szczególnie te pierwsze imprezy wspominamy dzisiaj z rozrzewnieniem.

LA MUSIQUE: Faktycznie Pulp pomógł nam bardzo na początku naszej działalności. Zaufał naszym muzycznym gustom, nie patrząc na krótki staż i marne umiejętności i zaprosił nas na Śląsk na kilka imprez, które jak już Legz powiedział, mile wspominamy do dzisiaj. Należy tu wspomnieć także o innych osobach takich jak Irq, Seenoos (Alex Harmony), Twinn i wiele innych, z którymi graliśmy pierwsze imprezy i z którymi mamy kontakt do dzisiaj.



Red.: Pamiętacie może jak to wszystko wyglądało przed skonsolidowaniem Waszych sił? Czy scena muzyki elektronicznej istniała wtedy czy była w powijakach?

LEGZ: W Zielonej Górze – a w zasadzie w Czerwieńsku – od dawna działały się ciekawe rzeczy. Technosis (jeden z najstarszych klubów w Polsce – przyp. M.N) miał naprawdę świetne lata pełne imprez, których z pewnością nie powstydziliby się Warszawa czy Kraków. Szkoda, że to już przeszłość. W samej Zielonej Górze również działało się sporo – choćby imprezy organizowane przez Honzę, Koralika, czy czwartkowe imprezy techniczne u Jana.

MUADDIB: Ja pamiętam głównie małe imprezy z Bwa i Route 66 oraz jedną wielką imprezę z udziałem m.in. Marushy, Beroshimy, Dreddiego (członek kultowej, polskiej formacji trance – Tromesa – przyp. M.N), ale wtedy nie analizowałem imprez jako zjawiska. Po prostu poszedłem słuchać muzyki i przy okazji się pobawić. Teraz obserwując o wiele bardziej świadomie naszą lokalną "scenę" djską – jeśli można ją tak w ogóle nazwać – uważam, że jeśli chodzi o same imprezy, to organizowane są one z większą świadomością i dbałością. Po prostu lepiej. Może przez wszystkie te lata ludzie organizujący imprezy czegoś się nauczyli i wyciągnęli prawidłowe wnioski, co dobrze o nich świadczy i dobrze wróży na przyszłość. Bo tak naprawdę, oprócz kilku młodych twarzy, są to cały czas te same osoby. Zmieniła się też publiczność. Jest bardziej świadoma, a przez to i wybredniejsza,



ANT
604 938 210



A



co też świadczy o tym, że jest coraz lepiej. Nie można grać byle czego i robić byle jakich imprez. ponadto uważam, że nasze wspólne działania i to nie tylko wewnątrz kolektywu, ale i między dj'ami spoza naszej grupy, wychodzą na zdrowie zarówno nam, jak i ludziom, którzy przychodzą na imprezy. Ich opinie na ten temat można poczytać na naszej stronie (www.twistedlegz.com), jak i stronie poświęconej naszemu rodzimemu, zielonogórskiemu clubbingowi: www.clubbing.z.pl

LA MUSIQUE: Pierwsze imprezy z muzyką elektroniczną odbywały się w Zielonej Górze już we wczesnych latach 90-tych. Organizowały je znane już dzisiaj na polskiej scenie postacie, m.in. Robert Dinn, Andy Honza, Matush, Grek (Koralik). Dużą rolę odegrały takie miejsca jak Złom (gdzie w 1992 roku ludzie bawili się przy "Everybody is in the place" autostwa The Prodigy), klub studencki "U Jana" i Technosis, gdzie na dole grali Matush i Honza, na górze Maad. Potem Route 66, w którym my zaczynaliśmy. Dzisiaj jest dużo lepiej. Scena jest bardziej skonsolidowana. Są kluby, są dj'e i przede wszystkim jest dobrze wyedukowana publiczność, która w większości przypadków nie łyka bezpłciowej muzyki ze szczytów list popularnych magazynów typu Laif.

Red.: Oprócz Was działa w Zielonej Górze również kolektyw drum'n'bass'owy – Cube Department. Czyżby lubuski teren został podzielony na dwa obozy: połamanych rytmów i zbliżonych do tempa 4/4?

LEGZ: Wbrew pozorom, Zielona Góra „gra” w dość urozmaicony sposób: są drum'n'bass'y, jest świetna elektronika i dobre, bezkompromisowe techno, są break beaty, pościelowe funky, różne odmiany house'u. Nie ma obozów – wszyscy się mniej więcej znamy, a na imprezy przychodzą ludzie, którzy dzisiaj bawią się z nami, jutro skaczą na dramach, zaś w tygodniu chodzą na chillouty. Moim zdaniem to strasznie zbliża ludzi do siebie i na pewno jest czymś niesłychanie pozytywnym.

MUADDIB: Tak bym tego nie nazwał. Po prostu mamy innych odbiorców tego, co staramy się robić muzycznie. Nie ma między nami jakiejś szalonej współpracy, ale nie ma też jakichś antagonizmów. Myślę, że więcej nas łączy, niż dzieli.

LA MUSIQUE: Nigdy tak nie było i nie będzie. Ja osobiście lubię drum'n'bass i jak tylko mogę, pojawiaam się na tychże imprezach. Z kolei ludzie z kolektywu Cube Department pojawiają się czasami na naszych. Niekiedy pomagamy sobie w pewnych kwestiach, np. ostatnio Bunski doradzał nam czym przyklejać plakaty na skrzynki energetyczne, tak aby trudno było je zerwać ;) Poza tym, kto powiedział, że my nie łamiemy bitów? ;)

Red.: Kiedyś jeden z Was powiedział o to taką kwestię: "Clubbing według mnie to sposób na ciekawe życie, okazja do poznawania inspirujących mnie osób oraz wyśmienita zabawa". Czy zgadzacie się i podtrzymujecie tezę jednego z Was?

A



LEGZ: Jest chyba dokładnie tak jak mówisz – choć ja nie lubię dorabiania jakiegokolwiek teorii czy filozofii do tego, co u nas powoli zaczyna przypominać faktyczny klubbing. Dla jednych to forma spędzania wolnego czasu, dla innych okazja do samorealizacji. Dla jeszcze innych klubbing to produkt, który jest „trendy” i który wypada lubieżnie konsumować. Dla mnie klubbing to moja muzyka i przyjaciele.

MUADDIB: Hehehe jak najbardziej. Poza tym dodam, że to cholernie ciężkie zajęcie.

LA MUSIQUE: Kto to powiedział? ;) W Zielonej Górze możemy co najwyżej mówić o namiastce clubbingu! Rzadko kiedy imprezy odbywają się w kilku klubach jednocześnie i nie ma za dużego wyboru. Więc jeśli mowa tu o imprezach, to faktycznie jest to okazja do poznania ciekawych ludzi i wyśmienita zabawa. Od strony kulis, czyli od naszej strony organizatorów, dj'ów, wygląda to już mniej wesoło i nie jest to już taka sielanka, jakby się mogło wydawać. Spoczywa na nas duża odpowiedzialność za popełniane imprezy. Nie wspomnę już o samym graniu. Ogólnie mówiąc jest to ciężkie i drogie hobby ;).

rozmawiał Marcin Niewęglowski
[tonique@redakcja.andegrand.pl]



Sprzęt i programy potrzebne do tworzenia...

W ostatniej części naszego poradnika rozmyślaliśmy o tym, jakie kupić płyty/kasety, aby z tego wyczarować dobre bity, a także o tym, jaki powinien być nasz sprzęt, na którym będziemy tworzyć bity – mówiliśmy o adapterach, mikserach, przedwzmacniaczach itp. Dzisiaj będziemy pisać o komputerze, w jaki powinniście się zaopatrzyć oraz oprogramowaniu i nagrywaniu wokali.

Komputer

Nie będzie to chyba nowością jeśli napiszę, że komputer przede wszystkim musi być dobry, a nawet jak najlepszy się da. Dlaczego? Dlatego aby wszystko nam pięknie i szybko na nim chodziło. A czemu to takie ważne? A dlatego aby nie było żadnych zawieszek podczas produkcji lub zapisywania kawałka. Lub bardziej niemiłych niespodzianek jak nagły brak miejsca na dysku albo np. nagłe wyłączenie komputera (przed taką niemiłą niespodzianką ochronią nas licznie dostępne na naszym rynku UPS'y). Co powinien mieć ten nasz komputer do produkcji? Wcale nie musi mieć świecącej na niebiesko obudowy, nie musi także mieć monitora na całą ścianę i super karty graficznej. Przede wszystkim powinien posiadać – jak największą ilość pamięci RAM, myślę, że taka przyzwoita ilość to 512 MB.



Powinien także posiadać dosyć spory dysk – najlepiej około 50 GB. Dlaczego? Żeby z czasem się nie okazało, że nagle zabrakło nam miejsca i co tutaj teraz skasować. Najlepiej podzielić go na partycję – oddzielnie nagrywać wokale, bity i podkłady. Ja od czasu do czasu nagrywam jeszcze, co ważniejsze rzeczy na płytę,

kiedyś tego nie robiłem i niejednokrotnie bawiłem się później kilka dni w odszukiwanie zagubionych sampli, kiedy np. trzeba było sformatować dysk. Co jeszcze powinien mieć? Myślę, że dosyć szybki procesor np. 1 GHz wystarczy na nasze zabawy z muzyką.

No i na końcu napiszę coś, bez czego nasze domowe studio nie będzie działać. Chodzi tutaj o kartę muzyczną. Na rynku dostępne są dziesiątki kart muzycznych, poczynając od takich typowych standartowych kart, aż do profesjonalnych, studyjnych. Nie będę się zbytnio rozpisywał na ten temat, napiszę tylko o dwóch rzeczach. A więc – po pierwsze – unikajcie kart zintegrowanych z płytą główną, nie jest to bowiem najlepsze rozwiązanie dla naszego domowego studia.

Po drugie – do naszych zabaw wystarczy karta muzyczna z serii kart firmy Creative. Ważne żeby była Live bądź Audigy, pozwala nam to bowiem na odsłuchiwanie muzyki z kilku źródeł na raz, albo np. na puszczenie sobie muzyki w słuchawkach i w międzyczasie nagrywania wokalu na komputer. (Ponadto Audigy obsługuje ASIO - system który pozwala nagrywanie z bardzo małymi opóźnieniami dźwięku) I to było na tyle jeśli chodzi o komputer. Teraz przejdę do przedstawienia programów muzycznych na których będą powstawać nasze dzieła.

Programy

Myślałem, od czego zacząć. Pomyślałem, że zacznę od programów do zgrzywania i obróbki sampli. Polecam tutaj



Sound Forge. Świetny i prosty w obsłudze program. Dodatkowo możemy do niego dołączyć dziesiątki wtyczek, które urozmaicą na pewno każdy sampel, oraz każdy wokal. Bowiem w tym programie możemy także nagrywać wokale. Myślę, że jeśli chodzi o początkujących użytkowników to ten program jest strzałem w dziesiątkę. Na rynku są dziesiątki innych, porównywalnych programów, podobne do Sound Forge i równie przydatne i miłe to CoolEdit, Wave Labs. Dzięki tym programom wyciśniemy sample z szumów, dodamy masę efektów – jak echo czy nawet zmienimy głos z naszego na głos dziecka. Programy tego typu oferują nam naprawdę mnóstwo atrakcji i dużo zabawy. Obróbkę sampla i wokalu mamy już za sobą, a w czym zrobić bit? Tak jak w powyższym przypadku to i w tej materii mamy mnóstwo różnych programów. Ja jednak od lat jestem wierny jednemu i myślę,

A



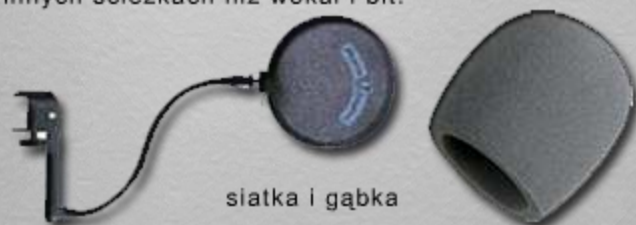
że większość producentów w naszym kraju również, a jest nim Fruity Loops. Owocowy programik potrafi zdziałać cuda. Przejrzysty interfejs sprawia, że praca z nim jest niesamowicie miła i przyjazna. Mamy tutaj patern, na który wrzucamy sobie sample a następnie możemy zmieniać ich długość, tonację, zapętlać, dodawać echo itp. W tym programie możemy od razu zapisać sobie gotowe bit w kilku różnych formatach. Niektórzy w tym programie od razu umieszczają wokal i montują z tego gotowy kawałek. Niestety przy słabym sprzęcie jest to raczej niemożliwe to osiągnięcia gdyż komputer się zacina. Inne programy, które spełniają rolę Fruity Loopsa to Reason, Hammer i wszystkie z półki pod nazwą Trackery. Pierwszym takim programem, w którym zaczynał między innymi Dj Volt był Fastracker, program ten był jednak piekielnie trudny w obsłudze. Kiedy mamy już nagrany wokal, gotowy podkład to czas to jakoś razem zmieszać, a więc do tego potrzebny nam będzie np. Acid Wav. W tym programie możemy na kilku ścieżkach zmieścić np. wokal, bit i różne inne sample uzupełniające kawałek jak skreche czy inne odgłosy. Dzięki temu programowi możemy także wszystko elegancko złączyć w jedną całość nie tylko technicznie, ale i „głosowo” żeby wszystko ładnie grało. Pisałem o programach. Wielu z Was pewnie teraz zadaje sobie pytanie – no ok., są programy, ale skąd je wziąć? No więc po pierwsze polecam strony producentów tego oprogramowania. W Internecie jest także mnóstwo stron na których znajdziecie wersje demo tych programów, wystarczy tylko wpisać nazwę w wyszukiwarce, a otworzy się przed Wami królestwo programów. A więc do dzieła.

Opisywana tutaj metoda nagrywania jest dosyć dobra dzięki swojej prostocie, jednak w przypadku bardziej rozbudowanych wokali może nie zdać egzaminu w przypadku „trudniejszych”, technicznych wokali. Osobiscie proponuje zgranie pojedynczego loopa z bitu do wav, zapętlenie go w programie wielościeżkowym, tam nagranie wszystkich wokali do tego właśnie loopa. Po nagraniu, pliki z wokalami korygujemy np. w sound forge. Gdy już mamy krystalicznie czyste wokale, dobudowujemy resztę bitu wymieniając wcześniej wspomnianego loopa na podkład docelowy. Takie rozwiązanie ułatwi nagrywki gdyż mc nie będzie musiał oczekiwać na odpowiedni moment w bicie by zacząć rymować, oraz nie włączy mu się żaden breakbit w trakcie wrzucania co mogłoby spowodować że straci rytm. Gdy już mamy tak zbudowany kawałek robimy mastera.

Wokal

Wielu producentów, kiedy nagrywa pierwsze wokale to zastanawia się – skąd taka straszna jakość. Przecież mam dobrego majka. Jednak dobry majk to nie wszystko. Potrzebny do tego jest jeszcze chociaż trochę wyciszony pokój. Wystarczy najprostsze wyciszenie – czyli? Czyli wydmuszki od jajek. Tak tak, te kartoniki które zostają wam po jajkach i nie wiecie co z nimi zrobić więc wyrzucacie je do śmieci. Mikrofon? Tutaj macie dwa rodzaje, początkujący zazwyczaj zaczynają od dynamicznych, są to dobre mikrofony,

mirofony, ale z czasem przestawicie się na pewno na pojemnościówki i wówczas odczujecie dopiero różnicę. Przydatnym bajerem jest także nakładka na mikrofon, taka zwykła gąbka, albo ustawiony przed mikrofonem statyw z siatką, która będzie „połykać” waszą ślinę, dzięki temu Wasz wokal będzie brzmiał bardziej profesjonalnie. Oprócz mikrofonu, siatki i wyciszenia przydaje się jeszcze wzmacniacz mikrofonowy, albo zwykły mikser przez który puścicie mikrofon do kompa. Do tego wszystkiego będzie Wam jeszcze potrzebna profesjonalna obróbka wokalu. Po pewnym czasie dojdziecie do perfekcji i będziecie wiedzieli którymi cudami dopiekszyć wokal żeby wszystko ładnie grało. Na pewno będziecie musieli nieco odszumić wokal, trochę podgłośnić lub ściszyć i pewnie dodać jakieś efekty. Jak nagrać tzw. przegłosy jak to niektórzy mówią, czyli w prostym rozumieniu te tzw. słowa dokrzywane, dograne. Najprostszym sposobem jest zaznaczenie na kartce momentów w których chcemy dograć wokal i puszczenie w słuchawkach nagranych wcześniej wokalu, a następnie na ten wokal rymujemy „wyróżnione” fragmenty tekstu. Można nagrać nawet 2 – 3 różne „dogrywki” aby urozmaicić kawałek. To wszystko łączymy później w Acid Wav rozstawiając fragmenty na innych ścieżkach niż wokal i bit.



siatka i gąbka

mikrofon dynamiczny...



...i pojemnościowy



Słuch

Niektórzy w tym momencie mogą wybuchnąć śmiechem. Ale to jest ważne. Ważny jest „zgrabny” słuch, który będzie rozróżniał dobre dźwięki od tych do wyrzucenia. Który będzie odróżniał dobre vokale od tych nie najlepszych. A na końcu gdy już zgra wokal z bitem musi wyczuć czy głośność wokalu i bitu jest odpowiednia, żeby nie było że np. wokal jest za cicho albo za głośno. Najlepiej jak nie możemy tego wyczuć to wziąć nagrać płytkę i zanieść do kilku znajomych i odsłuchać to u nich na sprzęcie muzycznym, wtedy będzie wiadomo że jak u kilku osób będzie tak samo i będzie dobrze to znaczy, że możemy się pochwalić ludziom naszym kawałkiem.

Jaszczur

[jaszczur@redakcja.andegrand.pl]

A



"Fly or die" N.E.R.D.

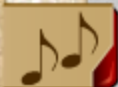
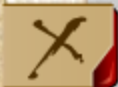
W jednym z wywiadów dziewczyny z Sisters stwierdziły, że z Pharellem Williamsem można robić wszystko, począwszy od produkcji, poprzez śpiewanie, aż po dzieci... Podpisuję się pod tym zdaniem obiema rękami i nogami ;). Nie da się bowiem ukryć, że to właśnie Pharell jest najbardziej znanym członkiem grupy N.E.R.D., obok Chada Hugo i Sheldo „Shaya” Haleya. Od czasu wydania pierwszej płyty składu (2001 r.), którego pełna nazwa brzmi No One Ever Really Dies udzielał się na wielu produkcjach, muzycznie i wokalnie, m.in. u Jay-z, czy P.Diddiego. Wspólnie Neptunesi produkowali m.in. dla Nore, czy Kelis, do wylansowania której notabene bardzo się przyczynili. Ich zamiłowanie do muzyki i niewątpliwy talent do jej tworzenia to właśnie podwaliny bardzo dobrego albumu, jakim jest świeżutki krążek „Fly or die”.

Członkowie N.E.R.D. znają się od dziecka, razem wychowywali się w Virginii, gdzie także rozpoczęła się ich kariera. Ich muzyka była zawsze jakby z innej planety. Mocne bity to połączenie rocka, hip-hopu, czasami także spora dawka elektroniki. Brzmienia bardzo charakterystyczne, mające duże wzięcie wśród wykonawców różnych gatunków (Neptunes produkowali także np. dla Daft Punk). To, co jeszcze jest znakiem firmowym ich muzyki to kontrowersyjne i obsceniczne teksty. Pierwsza płyta Pharella i spółki została wycofana ze sprzedaży, po czym poddano ją bardzo ostrej cenzurze.



Podobnie rzecz się ma z teledyskami. Jak pokazuje czas, „Fly or die” nie odbiega zbyt wiele od powyższych reguł.

Płytę trudno nazwać hip-hopową. Ja, wychowana na wielu m.in. rockowych płytach, klimat i brzmienie albumu porównałabym do twórczości choćby Lennego



A



Kravitza, a momentami nawet do... Beatlesów. Gitara, perkusja i klawisze nadają muzyce mocny ton, niepowtarzalne brzmienie. Ale przychodzi kolej na wokale... Tu przoduje Pharell, którego głos momentami popada w popiskiwanie, czasami śpiew młodego chłopca, tuż przed mutacją. Częste wykrzyknienia brzmią jak odgłosy, to zbuntowanego dziecka, to znów jak kocie pomrukiwania. Łamie je za to często dobitny głos Shaya. Do tego te wszystkie niekontrolowane (kontrolowane?) odgłosy, bliższe raczej raperom (bardzo ciężko opisać je słowami). Gwoli sprawiedliwości trzeba przyznać, że Pharell jednak śpiewać umie i robi to naprawdę dobrze. Poza tym, tego stylu ciężko nie zapamiętać, a później rozpoznać. A prawdę mówiąc, mnie się on się bardzo podoba. Podobnie zresztą jak cała płyta. W końcu coś innego, odbiegającego od rutynowych mocnych bitów, zrobione są tu one bowiem z wielką fantazją. Oprócz rewelacyjnego pierwszego singla „She wants to move”, który zresztą jest bardzo dla płyty reprezentatywny, godne polecenia są tytułowy „Fly or die”, czy słodki „Wonderful Place”. Zresztą cała tracklista powinna być przesłuchana starannie i do końca. Poza tym radzę wsłuchać się w teksty, zwróćcie uwagę na „ciekawe” zwroty („She’s bad ass...”). Chłopaki nie przebierają w słowach. W slangu „nerd” oznacza wyrzutka, osobę niepożądaną. Być może tak było na początku ich działalności, teraz natomiast ich płyta jest najbardziej pożądaną w moim odtwarzaczu, a także wszystkich romansujących z rockiem i hip-hopem jednocześnie. Warto przekonać się o tym na własnej skórze.

Kidada [kidada@redakcja.andegrand.pl]



track lista:

1. Don't Worry About It
2. Fly Or Die
3. Jump
4. Backseat Love
5. She Wants To Move
6. Breakout
7. Wonderful Place
8. Drill Sergeant
9. Thrasher
10. Maybe
11. The Way She Dances
12. Chariot Of Fire



warsawelectronicfestival

music and technology – electronic art meeting

W dniach do 5 do 25 października zeszłego roku miała miejsce pierwsza edycja polskiego, międzynarodowego festiwalu sztuk multimedialnych pod nazwą Warsaw Electronic Festival w Warszawie. Wspólnie z europejskimi ośrodkami, takimi jak: Centrum Sztuki Mediów „Wro” z Wrocławia (które działa od 1989 roku i jest największym tego typu przedsięwzięciem w Europie Środkowej), centrum sztuki i technologii medialnej w Rotterdamie „V2” (instytucja działająca na tym polu od 1981 roku), berlińską wytwórnią Zhark Records, drezdeńską oficyną wydawniczą Phonocake Records, barcelońskim centrum mediów „Hangar”, berlińskim Transmediale czy też drezdeńskim Trans-Media-Akademie Hellerau, promujące czynnie w szerokim zakresie twórczość elektroniczną na Starym Kontynencie, udało się zorganizować prawie miesięczny przegląd sztuki mediów – zarówno w formie wizualnej, jak i muzycznej.

Warsaw Electronic Festival cieszył się dużą popularnością, jak na takie typu wydarzenie. Frekwencja na wszystkich pokazach, które odbyły się w takich warszawskich miejscach, jak: Galeria Kardegarda, Narodowa Galeria Sztuki „Zachęta”, Jadłodajnia Filozoficzna, Dramatyczny Jazzgot, była bardzo wysoka i przekroczyła 7 tysięcy osób. To stwierdza fakt, że sztuka multimedii, tak szeroko

obecna w całej Europie jest u nas także bardzo popularna oraz potrzebna, a choć jest ona rzadko prezentowana, to zainteresowanie nią jest zawsze ogromne. Zaprezentowano również modernistyczne sztuki medialne, które swoim zapatrywaniem, rozwojem i granicami daleko przekraczają standardową kategoryzację ich do miana tzw. „video art”. Poprzez swój eklektyzm (sztuki, programowania i muzyki) owe wizualne eksperymenty dotyczą wielowątkowych koncepcji artystycznych. Właśnie w myśl tej zasady w ubiegłorocznej edycji Warsaw Electronic Festival wystąpił jeden z prekursorów wyjścia obrazu poza skostniałe ramy – Paul Farrington. Ten Brytyjczyk jest szerzej znany jako Tonne. Ten to wizjoner - grafik, muzyk, absolwent prestiżowej Royal College of Art, który w swej twórczości łączy obraz i dźwięk, pokazał, że melanz tych dwóch rzeczy jest jak najbardziej na miejscu. Jak sam przyznaje poznawanie wszystkiego od podstaw jest dla niego najważniejsze:

- „Zawsze staram się wniknąć w strukturę dźwięku i rozłożyć na czynniki pierwsze. Zajmując się projektem opartym na tekście rozbijam złożone informacje na proste elementy i nad każdym z nich pracuję równolegle. Nie narażam swoich odbiorców na zmaganie się z niepotrzebnymi

A



"ulepszeniami", ponieważ bardzo ważne jest dla mnie, by mogli oni z łatwością odczytać mój przekaz. Moja muzyka powstaje w ten sam sposób. Jest ściśle określona i ma wyraźną strukturę". – konkluduje swój styl Paul Farrington.

Podczas swego pokazu w Galerii „Zachęta” zaprezentował on dzieło, które przyniosło mu sławę na całym Starym Kontynencie – „Soundtoys”. Jest to rodzaj programu, który pozwala na budowanie własnych utworów muzycznych poprzez wykorzystanie graficznych wyobrażeń próbek dźwiękowych. Przez ten fakt Paul Farrington jest uznawany (obok Scanner’a) za jednego z najbardziej wpływowych ludzi, którzy wytyczają drogi globalnego rozwoju sztuki multimedialnej.

Innym ciekawym projektem, który wystąpił na zeszłorocznej edycji Warsaw Electronic Festival była ekipa Gameboyzz Orchestra Project. Ten siedmioosobowy zespół muzyczno - wizualny z Kłodzka, generuje dźwięki z najbardziej popularnej na świecie konsoli do gier, jaką jest Gameboy. Zamiast instrumentem do zabawy, produkt firmy Nintendo służy dla nich jako zwyczajny, muzyczny instrument. Poprzez specjalne muzyczne oprogramowanie, napisane specjalnie dla konsoli Gameboy – Nanoloop, generują oni surowe, ciepłe, a zarazem kiczowate, ośmiobitowe brzmienia. Gameboyzz Orchestra Project to obecnie jeden z najsilniejszych polskich towarów eksportowych, które miało możliwość zagrać m.in. na elitarnym austriackim festiwalu „Ars Electronica” czy też podczas francuskiego „Exit”.

Oprócz audiowizualności, na zeszłorocznej odsłonie Warsaw Electronic Festival nie zabrakło również materiałów działających bezpośrednio na ludzkie wyobrażenia – stricte wizualne. Poziom zaprezentowanych tych prac był również wysoki. Nad jakością prac czuwał pieczę dyrektor artystyczny najstarszego polskiego, a zarazem najbardziej znaczącego europejskiego festiwalu współczesnej sztuki mediów „Biennale Wro” – Piotr Krajewski. Podczas tej części pojawiły się dwie wybitne prace video. Pierwsza w nich pt. „Folk” autorstwa Kanadyjczyka Addad Hannah, to połączenie filmu i fotografii. Stworzył on dwudziestominutowe filmy pokazujące sytuacje złapane jakby w stop klatce, a występujący tam ludzie stoją w nich nieruchomo w jednej pozycji. Jak sam Addad Hannah o sobie mówi:

- „Sztuka dla mnie jest sposobem wyrażania swoich pomysłów. Zawsze używam medium, które jest najlepsze dla danego projektu. Obecnie większość moich prac powstaje w technice wideo. Okazuje się, że uwielbiam pikselową ziarnistość, której nie da się uniknąć w wideo”.

Drugą perełką był pokaz dzieła „Q-zoom” polskiej autorki, która ukrywa się za pseudonimem – Fonika. Ten prawie godzinny film jest najlepszym przykładem sztuki, która swoje inspiracje czerpie z postępu, z nowoczesności, z nowych dróg ekspresji. Technologizm w jednej postaci. „Q-zoom” to kompilacja tysięcy zdjęć. Wszystkie one pokazują jeden obiekt w postaci szczegółów i elementów.

A



Elektroniczna muzyka nadaje rytm animacji i montażowi. Dzięki różnorodności wyselekcjonowanych zdjęć, poddanych obróbce, film przyciąga uwagę odbiorcy od początku do końca. Oprócz znanych osobistości swoje pierwsze kroki w ramach ubiegłorocznego Warsaw Electronic Festival pokazała się plejada polskich, młodych, świeżych-obiecujących producentów, jak: Rzutnik B9 (oscylowanie między click'n'cuts, brzmieniami jazz i electro), Sing Sing Penelope (eksperymentatorzy z kręgu jazzowo-yassowo-rockowego), C.H. District (twórca stylistyki „digital punch” na stałe związany z francuską wytwórnią M-tronic), Lord of Flies (znany z działalności chociażby w warszawskim trio „Funga”), Ping Melody, April Tone (połączenie click'n'cuts, microdub, nu jazz'u i electro), Qriosum czy też Seed Project (związany na stałe z Radio Jazz, portalami: www.syntezatory.pl i www.samplery.pl) i wielu innych.

Co w tym roku organizatorzy tegorocznej Warsaw Electronic Festival przygotowują dla głodnych wszelkich audiowizualnych wrażeń odbiorców? Druga edycja tego festiwalu odbędzie się jesienią, w październiku w dniach od 10 do 17. Jednakże już niedługo odbędą się imprezy towarzyszące – reklamujące tegoroczną część Warsaw Electronic Festival. Już 26 czerwca zostanie uruchomiony jeden z jego głównych modułów w postaci festiwalu „New Yorkers”. Będzie to forma prezentacji sztuki elektronicznej nowego pokolenia twórców multimedialnych. Owy moduł został zorganizowany przy współpracy z Galerią „Zachęta”, a jego celem jest prezentacja nowo medialnej elektroniki. Większy nacisk na obraz, aniżeli dźwięk.

Będzie można zobaczyć w akcji polskich wykonawców jak: Fonika, Capitan Commodore, April Tone. Również w ramach „Warsaw Summer Jazz Days” będzie miał miejsce dwudniowy maraton muzyczno- wizualny w warszawskim Lapidarium w Pałacu Kultury i Nauki. W dniach 13-14 sierpnia będzie można zobaczyć w akcji tych muzyków czy też wizualnych plastyków, którzy zaprezentują się jesienią podczas drugiej edycji Warsaw Electronic Festival. Wystąpią m.in.: ekipa skupiona wokół oficyny GB Productions; Qriosum; Fonika; przedstawiciele drezdeńskiej sceny – Microscope Sessions i Phonocake; Mitek, Hardinstall, C.H District czy również będzie można zobaczyć w akcji ... samego Paul'a Farrington'a.



Wiadomo również, że podczas jesiennej sesji Warsaw Electronic Festival nie wystąpi kultowy zespół ze stajni wytwórni Ninja Tune – Coldcut. Sam festiwal zostanie podzielony na cykle imprezy, jak: „Geometria”, „Fonikoteka”, „Wiązania Atomowe”. W ramach tegorocznej edycji planuje się kolejne wydawnictwo płytowe, czyli druga edycja „Samplicity”. Brak zespołu Coldcut powinien zrekompensować fakt, że prawdopodobnie wystąpi legendarny, niemiecki duet, twórcy brzmienia intelligent digital music – Autechre. Jednakże jak sam przyznaje organizator dotychczasowych edycji Warsaw Electronic Festival – Jarek Grzesica:

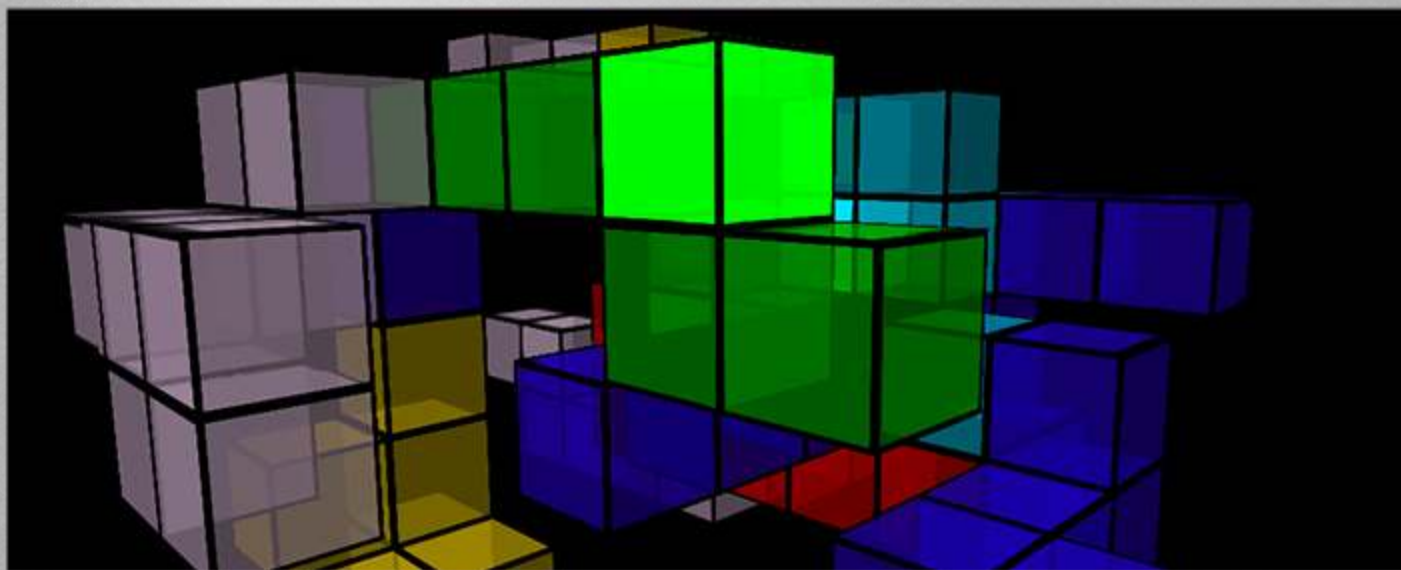
- rozmowy nie są łatwe.

Jest on jednak dobrej myśli w tej kwestii i podkreśla, że w tym roku Warsaw Electronic Festival będzie miał jeszcze lepszą oprawę, aniżeli jeszcze rok temu:

- WEF będzie balansował również wokół nowych mediów, w tym video, dalej prezentując twórców nieznanych i raczej niekomercyjnych – inne festiwale (na przykład hiszpański „Sonar” czy polski „Astigmatic” – przyp. M.N) zajmują się tu bardziej znanymi wykonawcami. Nie ma sensu powielać ich pracy i tak jest dużo do zrobienia.

Marcin Niewęglowski

[tonique@redakcja.andegrand.pl]

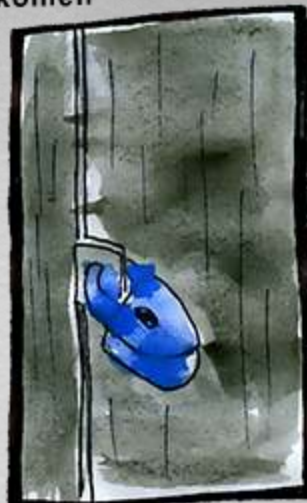


SLIZG



WWW

Anderman vs. Wykalaczkomen





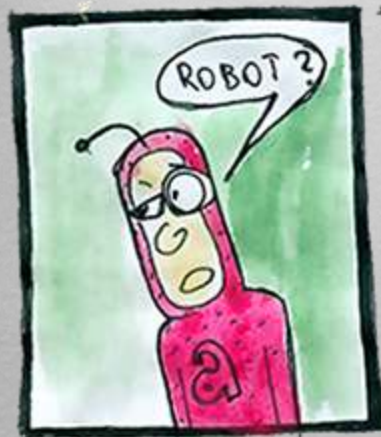


A





Grze





A



Koniec

0015

studio filmowe
stoprocent

A



STOPKA

Andegrand Zine #06 [31.06.2004 r.]

Redakcja wydania:

Artur "Kaczor" Wojtania [Andegrand.pl] [deskorolka@andegrand.pl] - skateboard
Crooker [crooker@redakcja.andegrand.pl] - skateboard
Adam Szostek [Demon] [demon@redakcja.andegrand.pl] - skateboard & snowboard
P.éS [pes@redakcja.andegrand.pl] - skateboard
Marcin Kucz [boots@redakcja.andegrand.pl] - komiks & skateboard
Maciek Trojanowski [mtrojanowski@redakcja.andegrand.pl] - skateboard & fingerboard
Tomasz Podgórny - skateboard
Bart [Andegrand.pl] [rolki@andegrand.pl] - rolki
Gośka vel clik320 [gosia@redakcja.andegrand.pl] - snowboard
Bill Peter Gates [bpg@redakcja.andegrand.pl] - snowboard & skateboard
Palmerka - snowboard
Łukasz Garstka - footbag
Rik [rikone@footbag.org] - footbag
Rafał [Mroq] [mroq@redakcja.andegrand.pl] - bike
Ryszard Jakubowski [rjakubowski@redakcja.andegrand.pl] - extreme [alpinizm & wspinaczka]
Paweł Woronik [pworonik@redakcja.andegrand.pl] - extreme [alpinizm & wspinaczka]
Kidada [kidada@redakcja.andegrand.pl] - muzyka
Cend [cend@andegrand.pl] - muzyka
Tonique [tonique@redakcja.andegrand.pl] - muzyka
Jaszczur [jaszczur@redakcja.andegrand.pl] - muzyka

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść oraz formę zamieszczonych reklam.

Nadzór nad wydaniem:

Tajny - redaktor naczelny
Qba[et] - grafika i skład
xMatx - korekta

BATTLE OF THE YEAR

BOTY EE 2004

Eliminacje do mistrzostw świata w breakdance - Battle Of The Year Eastern Europe, to jedna z tych imprez, na które czekają rzesze fanów przez cały rok. Uważnie śledziliśmy ogólnopolskie eliminacje w Koninie, więc nie mogło nas zabraknąć na eliminacjach wschodnioeuropejskich w naszym rodzimym mieście - Szczecinie, a oto relacja z tego niesamowitego zdarzenia...

Nasz skład reporterski dotarł do HALI SDS'u około godziny 17, po krótkim zwiadzie rozpoznawczym przystąpiliśmy do akcji. Po prezentacji składu sędziowskiego odbyła się pierwsza tura przeglądowa, a w niej swoje umiejętności "łamania ciała" zaprezentowali, kolejno:

1. WHSB (Polska)
2. Styliq Infection (Czechy)
3. Stylique (Słowacja)
4. Spasiba Breakers (Polska)

Wkrótce po ostatniej prezentacji grupy pierwszej odbył się koncert szczecińskiego składu Projektanci. Zaraz po tym udało nam się porozmawiać z Rymkiem...



A



Red: Co sądzisz o koncepcji tej imprezy??

Rymek: Wiesz, w dwóch słowach... jest zajebista.

Red: Przychodząc na Battle Of The Year nastawiasz się na oglądanie i podziwianie "walki" między teamami breakdance'owymi, czy wolisz słuchać i obserwować wykonawców muzycznych podczas ich koncertów?

Rymek: ...nie, no, generalnie wolę oglądać breakdance, tak to mogę sobie normalnie pójść na koncert, prawda? Tutaj koncerty są tylko dodatkiem do całej tej zajebistej sprawy jaką jest bitwa roku...

Red: A jak się rozwija wg Ciebie polski breakdance?

Rymek: Wiesz, co? w sumie to dobrze się rozwija, ale zauważam też dużo negatywnych emocji, nie chce się wgłębiać w ten temat, to jest temat rzeka... Takie jest moje odczucie...

Red: Jakie zapatrywania na resztę imprezy?



Rymek: No z zaciekawieniem będę obserwować, będę oglądać koncerty, będzie Pezet/Noon, kawałki z nowej płyty, nie widziałem jeszcze na żywo, więc będę oglądać..., koncert Afroba, który wyniósł niemiecki rap na zupełnie inny poziom, jest na co popatrzeć...

Naszym kolejnym celem było odnalezienie b-boy'i... Znaleźć kogoś konkretnego na daną chwilę było bardzo ciężko, albowiem cały SDS kipiał wręcz od przybyłych fanów breakdance'u i dobrego rapu. Na scenie O.S.T.R. właśnie freestyle'ował, a nam udało się dopaść Crazy Squad...

Red: Ostatni raz widzieliśmy się w Koninie... Jakie nastroje w dniu dzisiejszym? Trening czyni mistrza?

Crazy Squad: Tak powinno być...

Red: Długo się przygotowywaliście do dzisiejszej batalii?

CS: Za krótko... Wiesz, jest taka sytuacja, że jesteście ekipą, zgraną, tylko nie zawsze jest czas na wszystko, niektórzy pracują, niektórzy mają szkołę, tu matura, tu praca... Więc myślę, że mogliśmy się przygotowywać jednak lepiej...

Red: A jesteście zadowoleni ze swojego występu?

CS: Mogło być lepiej, ale nie było najgorzej, także wszystko w normie. Jeżeli nie pójdzie nam teraz, to zawsze za rok można spróbować. Jest szansa. Jesteśmy nastawieni, że nie ma co płakać nad rozlanym mlekiem, jak się nie powiedzie, także wszystko jest dobrze.

A



Red: Jak wam się podoba organizacja imprezy?

CS: Jest mniej więcej tak jak w Koninie, jest jedzonko...
Tylko nie ma szatni, ale nie narzekamy...

Red: Widzicie już jakiegoś faworyta?

CS: Crazy squad, hehehehe.... Nie oglądaliśmy jeszcze
żadnych ekip, chcieliśmy się wyluzować...

Red: Jakie plany na wieczór?

CS: Finał i afterparty hahahhahahaha...

Między kolejnymi blokami prezentacyjnymi:

Grupa druga:

1. NASA (Polska)
2. Ericon Crew (Czechy)
3. Stred (Słowacja)
4. Semtex Squad (Czechy)

Grupa trzecia:

1. Beat Brothers (Czechy)
2. Floor Rockers (Słowacja)
3. Crazy Squad (Polska)
4. Outbreak (Słowacja)
5. Variation (Węgry)



A



...odbyła się przerwa na jedzonko, z której z apetytem skorzystaliśmy i muszę przyznać, że pomysł z ogródkiem piwnym zdał egzamin na 6... Wewnątrz hali było naprawdę gorąco, tak więc ogródek stał się znakomitą alternatywą i okazją do spotkania wielu znajomych oraz wniesienia niezliczonej liczby toastów. Tam właśnie spotkaliśmy dj'a Elephant'a (White Label), z którym zamieniliśmy kilka słów, ale z uwagi iż nie jest to istotne, zdecydowaliśmy się nie publikować tej iście diabelskiej konwersacji. Po prezentacji grupy trzeciej odbył się koncert O.S.T.R'a, który znakomicie poprowadził całą imprezę.

Grupa czwarta:

1. Nontoper Mielonka (Polska)
2. Funky Crew (Czechy)
3. Ready To Battle (Polska)
4. Quasit X-Boyz (Słowacja)

Grupa czwarta i ostatnia, to kolejna dawka niesamowitych wyczynów b-boy'i. Kolejną atrakcją wieczoru był pokaz footbag'u i jeśli chodzi o tą dziedzinę sportu i rozrywki, to zaprezentowali się najlepsi zośkarze z kraju, później kilka chwil przerwy (dla nas tradycyjnie w ogródku:) i koncert Pezet/Noon, gdzie chłopaki zagrali utwory z albumów "Muzyka klasyczna" i "Muzyka poważna".



A



Znaleźliśmy także ekipę z Ready To Battle, a oto krótka rozmowa z nimi:

Red: Jesteście świeżo po eliminacjach... Jak oceniacie swoje siły?

RTB: No siły są... Ale to też zależy od jury, nie zależy to tylko od nas, zależy to również od innych ekip, bo jeżeli my zrobiliśmy, że tak powiem, swoje, to zrobiliśmy to jak najlepiej, a inne ekipy również były dobre, to tutaj jury będzie musiało podjąć decyzję, żeby wyłonić te cztery ekipy... A później walka o finał...

Red: A macie swojego faworyta?

RTB: No pewnie, nas.. :)

Red: Kto się dostanie wg was do finału? Czy będzie to reprezentacja Polski?

RTB: Myślę, że na cztery ekipy w walkach o trzecie i pierwsze miejsce znajdą się dwie polskie.

Red: Co sądzicie o organizowaniu tego typu imprez?

RTB: Myślę, że jest bardzo dobrze, jest szansa na spotkanie się ludzi z całej Polski i nie tylko z Polski - Czechy, Słowacja... Jest okazja, żeby potańczyć, jakieś konfrontacje przeprowadzić, wymienić się doświadczeniami

Red: Rozwój...

RTB: Niektórzy mało tańczą... Tylko wykonują po prostu pewne elementy... Ściągają z kaset wideo.



A



Red: A jak jest z muzyką?

RTB: Sami robimy sobie muzykę do układów, tzn. składamy sobie kawałki, które nam się podobają...

Red: Muzyka ma zapewne ogromne znaczenie w doborze figur i tak dalej, staracie się dobierać układ do muzyki, czy odwrotnie - muzykę do układu?

RTB: Z góry planujemy układ, jak będzie to wyglądało, więc ustalamy pewne rzeczy wcześniej, później muzykę i do tego jeszcze dopracowujemy pewne elementy, tak się u nas działa...

Red: Czy od eliminacji w Koninie dużo było przygotowań?

RTB: Jesteśmy ekipą z całej Polski, więc nie zawsze można było się zgrać, było mało spotkań i dlatego układ mógłby być lepiej dopracowany. Mieliśmy kilka spotkań, a nie kilkanaście...

Red: Życzymy sukcesów... :)

...Milo się gawędziło, ale atrakcji ciągle było sporo, po koncercie udało nam się również porozmawiać z Pezetem...



Red: Dwa lata temu też byłeś tu z Noonem, graliście koncert, powiedz, co się zmieniło przez ten okres?

Pezet: Dużo się zmieniło, dlatego też nowa płyta jest bardziej poważna, to słyhać, nie ma co tłumaczyć tego...

Red: Płytę wyprodukował Noon...

Pezet: Zgadza się, na płycie nie ma żadnych gości. Nie było tego w planach... Płyta jest w sumie hermetyczna, nasza... Bardzo osobista...

Red: Powiedz, co sądzisz o BOTY?

Pezet: Znakomita idea, podoba mi się to bardzo, choć uważam, że to wymiera w Polsce, a nawet się dobrze nie zaczęło, na taką skalę jak np. w Stanach, podoba mi się to, że odbywa się to w miejscu - w Szczecinie, który żyje własnym życiem...

Red: Przyjechałeś tutaj pod kątem obserwowania b-boy'ingu, czy bardziej nastawiałeś się na to, że grasz koncert?

Pezet: Szczerze, to przyjechaliśmy dosyć późno, koncentracja przed koncertem, no i wiesz...

Red: Co będziesz robić teraz po kolejnym albumie, jakaś trasa koncertowa?

Pezet: Tak, trasa... Później może nagram płytę z Onarem jako Płomień... Powrót, taka reaktywacja... Na pewno z Noonem, na razie odpoczywam... Po wakacjach ukażą się nowe teledyski do "To samo" i jeszcze jeden pod koniec roku...

A



Red: Idziecie na afterparty?

Pezet: No jasne :) Pomelanżujemy...

Red: Chciałbyś coś powiedzieć waszym fanom?

Pezet: Jak się okazuje mamy tu ich całkiem sporo... Generalnie wypowiem się a propos Szczecina, bo bardzo lubię tu przebywać, ludzie z dużą aprobatą nas tu traktują, jest bardzo przyjemnie... Pozdrawiam.

W międzyczasie odbyła się bitwa o trzecie miejsce, którą niestety przegapiliśmy z czystej nieuwagi, a właściwie z zamieszania, które się pojawiło wraz z osobą Afroba i jego świty, a oto relacja ze spotkania z jego dj'em Desue.

Red: Mieliśmy okazję się tutaj spotkać chyba dwa lata temu... Wtedy grałeś z Kc Da Rookie...

Desue: Aaa!! Racja, pamiętam, tak, to był koncert KC'go na BOTY :) Świetna impreza...

Red: Jako muzyk, co uważasz o tej części kultury hip-hop?

Desue: Nie rozwija się tak dobrze jak rap...

Red: Lubisz breakdance?

Desue: ...wiesz, w senie takim, że oglądam czasem przez przypadek zwykle w telewizji, ale interesuje mnie dj'ka i składanie beatów...

Red: Robisz muzykę dla Afrob'a...

Desue: Tak, dla Afrob'a, Sammy DeLuxe, KC...



Red: Czyli w sumie dał całego KMC squad?

Desue: Z grubsza tak...

Red: Jak ci się tu podoba?

Desue: Widownia jest niesamowita, bardzo dużo ludzi. Zrobisz wywiad z Afrob'em?

Red: Tak, jak będzie miał chwilkę :)

Desue: To chodźmy do niego...



A



Red: Witamy, Afrob, co porabiasz teraz?

Afrob: W sumie to siedzę w studio i składam nowy album... To będzie trzeci album.

Red: Jak doszło do tego, że gracie tu dzisiaj?

Afrob: Zawsze chciałem przyjechać tu, zagrać w tym mieście... Dwa lata temu miałem kilka okazji by tu grać, ale zrządzenie losu było inne i z różnych przyczyn nie udało się. Nawet nie chodziło o pieniądze, chciałem tu po prostu być i cieszyć się, że spotkał mnie teraz ten zaszczyt, że mogę tu być.



Red: A co sądzisz o polskim rapie?

Afrob: Super... Widzę, że scena tu się bardzo prężnie rozwija, jest coraz więcej i więcej dobrego rapu, technicznie i na fonetykę, bo nie znam polskiego, to jest zajebiste. Cieszę się, że mogę to obserwować, będąc tu teraz... a nie ciągle Niemcy i Niemcy...

Red: BOTY w Polsce...

Afrob: To miłość do break'a... To jednoczy, wiesz, to jest strasznie trudne, ja podziwiam tych ludzi... Ja tu robię rap, pisze teksty, mamy adaptory płyty, MPC, kompresję, to nie jest tak trudne, jak praca nad samym sobą w sensie nad ciałem, graficyarze mają puszki i "kapy"... A tu trzeba wkładać mnóstwo pracy, to znakomita sprawa, ludziom się podoba, z resztą sam widzisz, co się tutaj dzieje...

Red: Co byś powiedział o sobie?

Afrob: Jestem bardzo autentyczny... Nie pierdołę bzdur wyspanych z palca, chcę w każdym kawałku oddać siebie takiego, jakim na prawdę jestem... A lubię nawijki o wszystkim, co mnie dotyczy ...

Red: Niemiecki przemysł muzyczny jest znacznie bardziej rozwinięty niż u nas... Jak myślisz, w którą stronę powinien się rozwijać rap?

Afrob: Powinien dążyć do tego by być zawsze na topie...



autor: Cend
foto: Qba[et]. Kani

A



a-zine 06

andegrandZine #

W TYM NUMERZE MNJ:

- > 3RD MENTOR SESSION 2004
- > BETON CUP LESZNO
- > ENRICO PETRALIA
- > THE ARCTIC CHALLENGE 2004
- > PRZEMEK SIKORSKI

andegrand.pl



pytanie

czy napewno chcesz
zakończyć lekturę?

tak

nie

BATTLE OF THE YEAR

BOTY EE 2004

CRAZY SQUAD

O BATTLE

DESSUE

RYMEK

K SPECJALNY

